

2015-12

A lo que ellas juegan: la experiencia de jugar videojuegos y su relación con la producción de significado, el caso de las videojugadoras mexicanas

Camacho-Ortega, Liliana

Camacho-Ortega, L. (2015). A lo que ellas juegan: la experiencia de jugar videojuegos y su relación con la producción de significado, el caso de las videojugadoras mexicanas. Tesis de maestría, Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura. Tlaquepaque, Jalisco: ITESO.

Enlace directo al documento: <http://hdl.handle.net/11117/3370>

Este documento obtenido del Repositorio Institucional del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente se pone a disposición general bajo los términos y condiciones de la siguiente licencia:
<http://quijote.biblio.iteso.mx/licencias/CC-BY-NC-2.5-MX.pdf>

(El documento empieza en la siguiente página)

| Entrevista | Time Line | Contexto | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / consolas / juegos | Elementos/mecánicas del juego | Emociones | Aprendizaje | Identificación | Intereses | Valoraciones | Narrativas del yo | Narrativas de los otros | Narrativas de los otros hacia ellos | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos | Referencias | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------|----------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------|--|
| Litania bueno, entonces, nombre edad, a qué te dedicas y donde vives. Ahora entonces me llamo ~~~~~ tengo treinta años ahorita estoy estudiando el doctorado en filosofía, mi tesis es de filosofía de la cultura y videojuegos. Y vivo aquí en la ciudad de México. L Muy bien, ok. Desde cuando empezaste a jugar videojuegos? A Empecé a jugar desde que tenía como 8 años porque lo primero que jugué fue el primer game boy que salió con tetris, o sea eso salió en el 88 pero por lo que me lo compraron como en el 90, 91, tenía como 6 o 7 años. Ok, recuerdas algo que disfrutaras, o lo que más disfrutabas de jugar en ese entonces? | infancia 1990 | Cuando empecé a jugar | | le compraron el game boy | Game boy, tetris | | | | | | | | | | | | | | | |
| A Pues en ese entonces creo que todavía no había o bueno yo no conocía juegos que fueran historias tan complejas, más bien me parecía una manera muy entretenida de... de pasar el tiempo, pero no los como consumo, jugaba mucho cuando era niño porque tenía para los game boys, porque también tuve el Game boy, el Game boy se puede avanzar, se pueden correr y pues jugaba cosas sensacionales no, como los juegos de Mario, todos los juegos en la época en la que muy rara tenía un juego de Battle que acababa en 15 minutos, un juego de la Shrekita, o sea era una manera de jugar que me gustaba. Ok, con quien jugabas? o jugabas tu sola? A Jugaba yo sola L Tienes hermanas? A Si, tengo un hermano más chico, él se hizo gamer pero después. | infancia | los primeros juegos que jugó | Pasar el tiempo | | Game boy, Juego de batalla, juegos de Mario, juego de la shrekita | | jugar en esta forma de entretenimiento | | | | | | | | | hermana | | | | |
| L Jugabas con él? A cuando éramos niños no, empezamos a jugar cuando yo estaba en la prepa y él en la secundaria, o sea ya grandes. ¿ qué jugaban? A Pues lo que me empezamos a jugar Mario Party que es un multijugador, también Mario Kart ahí, ya cuando... eso fue lo primero que jugamos, conforme fue pasando el tiempo jugamos cosas como Call Of Duty, o el assassin Creed del multijugador. | secundaria / Preparatoria | Familia | Jugar con su hermano | | Mario kart, Call of duty, assassin Creed | | | | | | | | | | | gamer, lectora, estudiante | Jugar con su hermano, "en la prepa "ya gustaba" | | | |
| L Jugabas con alguien más o solo con tu hermano? primos, amigos? A No, nada más con él. L Cuanto tiempo pasaban jugando, cuando estabas más chiquita o cuando ya estabas más o menos adolescente? cuánto tiempo pasaban jugando? A Cuando yo estaba en la prepa dejé de jugar porque empecé a leer mucho, entonces me lo adoraba más la lectura, regresé a jugar cuando entré a la universidad, culturalmente y ahí empezaron a salir juegos ahí, pues que tenían narrativas más ricas y creo que me gustó por la lectura porque me buscaba yo juegos con historias complejas, o sea por que yo jugo, jugar Mario Kart para estar al día está padre y todo o super smash, pero a mí lo que me gusta son los juegos con narrativas. | Dejó de jugar en la prepa, regresó a jugar en la universidad | Cuanto por la lectura | La lectura | pasar mucho tiempo leyendo | Mario Kart, super smash | gustaba por los juegos con narrativas "Jugar Mario kart o super smash es para estar al día, a mí lo que me gusta son los juegos con narrativas"Todo lo que no tengo narrativas son juegos para pasar el rato o para estar dentro de una categoría..... | | | | | | | | | hermana, gamer | ella jugaba con su hermano | | | | |
| L Más o menos por la universidad le diste cuenta de que te gustaban más esos juegos. A Si Ahora no importa tanto A Ahora no, por que lo digo que jugaba como cosas sensacionales, los Mario, en consolas ahí, tenía el play station y jugaba un juego de un dragóncito morado que se llama Spyn, qué también o sea si tiene historia pero la verdad la historia no es lo importante, lo importante es poder ir por los mundos recordando las joyas. | universidad | regresa al interés por los juegos | jugar juegos "casuales" | | Spyn, juegos de mario | | | | | | los juegos casuales son en los que la historia no importa tanto, como las mecánicas del juego "Aunque jugaba cosas sensacionales donde la historia no es importante" | | | | estudiante | | | | | |
| L Había una actividad o comida o rutina que recuerdes de cuando eras niña o más grande o en la universidad ya, persona lo que sea que, que estaba al rededor del juego? o sea jugabas cuando pasaba algo, llegaba alguien A Pues no en cuanto a personas, en cuanto a rutinas pues sí, usualmente jugaba, cuando iba a la universidad iba en las tardes entonces jugaba en la noche que llegaba pues de la universidad en una, se salía desahogado un rato, pero personas no realmente, la única persona con la que... bueno ahora ya juego más con amigos, pero como que la única persona con la que juego es con mi hermano. L ¿ qué estudias en la Licenciatura? A Filosofía también. Recuerdas si había algo que te desagradara de jugar? que te disgustara? A Pues no realmente, digo como con todos los juegos a veces te tocas con un nivel o con un desafío que no lo puedes pasar y como que te frustra y lo dejas un rato, pero... y he leído mucho al respecto que precisamente los videojuegos tienen esa cualidad que no creas actividades buenas que cuando te encuentras un reto lo más probable es que lo intentes hasta que lo... lo puedes lograr, que sea muy importante que lo digas, bueno ya no voy a jugar, entonces si hay, si hay veces que digo hay está muy difícil y me enojó pero al final pues si lo logro. | universidad | rutina | iba a la universidad en la tarde, entonces jugaba en la noche que llegaba | | | | | | | | | | | | | estudiante | La única persona con la que jugaba es con mi hermano, ahora ya juego con amigos | | | |
| L ¿ qué estudias en la Licenciatura? A Filosofía también. Recuerdas si había algo que te desagradara de jugar? que te disgustara? A Pues no realmente, digo como con todos los juegos a veces te tocas con un nivel o con un desafío que no lo puedes pasar y como que te frustra y lo dejas un rato, pero... y he leído mucho al respecto que precisamente los videojuegos tienen esa cualidad que no creas actividades buenas que cuando te encuentras un reto lo más probable es que lo intentes hasta que lo... lo puedes lograr, que sea muy importante que lo digas, bueno ya no voy a jugar, entonces si hay, si hay veces que digo hay está muy difícil y me enojó pero al final pues si lo logro. | Licenciatura | | | | | | hay veces en las que me enojó pero pues al final si lo logro | | | | "los videojuegos tienen esa cualidad que no creas actividades buenas que cuando te encuentras un reto lo más probable es que lo intentes hasta que lo... lo puedes lograr" | | | | | | filosofa | | | |
| L Te clavaste mucho en esa etapa en los videojuegos? de que buscaras hees los cheats o el walkthrough de algún juego, algo así? A Irene, cuando había cosas, si, si tuve en etapas de "voy a terminar el juego al cien" y buscaba los walkthrough para saber cómo estaban todos los, se salían los niveles o cosas, los Easter Eggs y pues sí, Cheat, Cheat si las usaba porque había unas cosas divertidas como las de... Grand Theft Auto, bien así cosas? esas son divertidas, de que los carros volaran o que todos estuvieran vestidos de payasos, entonces me gustaba porque nada más para ver cómo se veía. | | completar los juegos al máximo | buscaba los walkthrough para saber cómo estaban todos los, se salían los niveles o cosas, los Easter Eggs y pues sí, Cheat, Cheat si las usaba porque había unas cosas divertidas como las de... Grand Theft Auto, bien así cosas? esas son divertidas, de que los carros volaran o que todos estuvieran vestidos de payasos, entonces me gustaba porque nada más para ver cómo se veía. | Grand Theft Auto: San Andreas, walkthrough | Easter Eggs, Cheats | divertido | | | | Mé gustaba porque para ver cómo se veía | | | | | | gamer | | | | |
| Ok, entonces si te metiste como a explorar un poco más el mundo del juego A Si L Jugabas juegos que son en solitario o también jugabas como... no se RPG o masivos o en pareja o... A pues no, me gustan más los juegos en solitario, no juego ningún RPG en línea. ¿ te nunca jugaste? A No, no me llaman la atención | | | | | RPG's | | | | | | No me llaman la atención (RPG's) | | | | | gamer | | | | |
| L Ok, muy bien. Ahora cuáles son tus juegos favoritos? A Hay unos videojuegos que combinan novelas interactivas con tipo puzzle que son como acertijos, esos son mis videojuegos favoritos ahorita. | actualidad | juegos favoritos | | | novelas interactivas con puzzles | | | | | | Novelas interactivas con tipo puzzles, pero más videojuegos favoritos. Ahora | | | | | gamer | | | | |
| L Cómo que títulos serían? A Bueno, hay un título que se llama... le voy a decir punto título no mainstream y que seguramente nadie conoce... hem hay un juego que se llama Hotel Dusk L Para DS no? A Si, es ese me encanta especialmente por la historia y a mí no me molestó tener que hablar con los personajes del juego, de hecho es una parte que me gusta pues porque me gusta conocer... ahn pues las vidas de las personas, los que están interactuando en el juego y me gustan que se vea de esas cosas cuando de acuerdo como lo las historias. Entonces esa jugué me gusta, hay un juego que se llama 300, no recuerdo si es puzzle porque hay muchas partes como de diálogo como que le explican la historia y luego le hacen a unos cuantos donde tienes que explorar al final y entonces puedes pasar la vida. Me gusta de la combinación de los dos juegos que se llama Zero Scope, Phoria Wright, Corpse Party, Hotel Dusk | juegos favoritos | Mucha interacción con el juego | Hablar con los personajes | 300 hours personaje de Zero Scope Phoria Wright Corpse Party Hotel Dusk | novela interactiva con puzzles Acuérdate Dangerrump Phoria Wright Corpse Party Hotel Dusk | Mé encanta, especialmente por la historia no me molestó hablar con los personajes Mé gusta por que me gusta conocer la vida de las personas Mé gusta de la combinación de Mé gusta de que me gusta conocer a como lo fue conocerlo | | | | Juegos no Mainstream | | | | | gamer | | | | | |
| L Los acertijos y mecánicas y así como funcionan A Como en Phoria Wright que tienes los juicios donde las personas dan como su testimonio y tu tienes que encontrar las contradicciones en lo que están diciendo, si eso más tal. Ok, uhm, dices que cambiate masomenos de género cuando empezaste a leer y luego cuando entraste a la universidad, antes eran como más acción y así, y ahora son... Pues, no más acción, bueno, si era más acción o también me gustaban mucho los rpg pero para los rpg tienes que tener tiempo, mucho tiempo. Si, ya no hay tanto tiempo después A Así es | Salí de la licenciatura | juegos favoritos | Jugar RPG's | RPG | Las personas dan su testimonio y hacen contradicciones | Esos me los (referencia a las mecánicas del juego) | | | | | Mé gustan los RPG, pero para los RPG tienes que tener tiempo | | | | gamer | | | | | |

[illegible]

| Entrevista | Time Line | Contexto | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / consolas / juegos | Elementos/mecánicas del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVAS DEL YO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia ellas | Narrativas de ellas hacia los otros | Roles | Socialización | Productos |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------|
| muy bien desde cuando empezaste a jugar videojuegos? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H he de haber tenido como 4 o 5 años, empecé con el atari el primerito de palanquitas, luego tuvimos el atari 360, pero ya cuando me ciable cañón fue cuando tenía yo como 8 años. Lo que pasa es que cuando yo estaba en segundo de primaria para pasar a tercero... esas vacaciones me dio hepatitis entonces no podía ni moverme, entonces el atari me salvó literalmente. | Comenzó a jugar a los 4 años | inicio en los juegos | | | atari, atari 360 | | | | | | | | | | | estudiante de primaria, enferma | | |
| L que es lo que recuerdas que más te gustaba del juego? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H De los juegos... lo que pasa es que no era cualquier juego, a mi siempre me han gustado los shooters, asteroides me encantaba, guerra de arañas, space invader habiádo que se llamaba fax edi que ese era de estar toreando cosas que te mataban... ahora, si algo me podía gustar de los shooters, más allá de que los jugaba bien, es que era de los pocos juegos en los que le podía ganar a mi hermano, por que mi hermano todavía es más gamer entonces me encantaba el siempre me me estaba explicando cómo jugar el juego y me andaba matando a mi, pero en esos juegos, en los shooters incluso en shooters de ahorita yo le sigo ganando, entonces me encantaba | | los primeros juegos, juegos de shooter | Jugar con su hermano | Asteroides, guerra de arañas, space invaders, fax edi | | Shooters | Me encantan los shooters por que le gano a mi hermano | | | | Me encantan los shooters | Soy más buena que mi hermano | | | Los shootes eran de los pocosjuegos en los que le podía ganar a su hermano | Su hermano le explicaba el juego, era su maestro | Jugar con su hermano | |
| L Tu hermano es más grande o más chico? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H No, es más chico dos años | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L ah, ok... | | | | | | | | | | | | | | | | Como mi hermano es ingeniero tiene la obligación de jugar videojuegos | hermano, ingeniero | |
| H Es ingeniero no tiene salvación entonces, él tenía la obligación moral de jugar juegos | | familia | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L desde chiquito | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Desde pequeño | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L Jugabas con él nada más o jugabas con otras personas? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Con él y con algunos cuates de la primaria,pero casi todos amigos míos que sigen.. que seguimos a la fecha nos seguimos llevando y creo que seguimos jugando... o sea lo último que jugamos todos en bola fue este juego fiestero del rock band... pero todavía | primaria | amigos, la primaria | Jugar con mi hermano y amigos de la primaria, aun nos seguimos juntando a jugar | | Rockband | | | | | | | | | | | | amigos, gamers | |
| L donde jugabas normalmente? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H en mi casa... | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L Casa de amigos también? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Si en casa de amigos, y a la fecha los sábados nos juntamos a jugar, no necesariamente videojuegos, ya estamos jugando más juegos de tablero y magic the gathering... pero en casa | | Jugaba en mi casa y en casa de amigos | | | juegos de tablero y magic | | | | | | | | | | | | | |
| L Magic es caro... jaja, como todo lo demás | | Llevamos desde la prepa jugando Magic | | | | | | | | | tenemos varios coches invertidos en el magic | | | | | | | |
| Boh, pues llevamos desde la prepa jugando, pues tenemos invertidos varios coches ahí estoy segura pero bueno. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L Más o menos como cuanto tiempo pasabas jugando cuando eras niña por ejemplo | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H pues cuando me enfermé empezaba a jugar onda a las 10 de la mañana suspendía a las 2 de la tarde para comer porque mi mamá ya me estaba deschoyando, teníamos que ver onda la familia robinson, había que ver robotech por supuesto las caricaturas y regresabas a jugar, si estas hablando de por lo menos mínimo unas 6 horas diarias, si jugaba un buen, si era un buen | Enfermedad durante la infancia | Cuando me enfermé jugaba mínimo 6 horas diarias | | | Ver las caricaturas y programas de tv | | | | | | Si jugaba un buen | | | | | | | |
| L había alguna actividad que relacionaras con el juego, alguna actividad como dices ahorita la rutina de tu casa, de ver las caricaturas etc, había algo también que relacionaras con el juego? que llegara algún amigo, hermano, primo, tus papás jugabas con tus papás por ejemplo | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H al principio sí, sobre todo con mi mamá le gustaba mucho, ya después luego le empezaron a aburrir sobre todo cuando ya llegó el nintendo ya nomás mi hermano y yo nada más | Infancia | jugar en familia | Antes jugaba con mi mamá | | | | | | | | | | Luego mi mamá se aburrió de los juegos cuando llegó el nintendo | | hija,hermana | | | |
| L Había algo dentro de la experiencia que te disgustara?, no necesariamente del juego en si sino de alrededor | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H una cosa bien estúpida pero que se corrigió con el cambio de controles, el atari te sacaba ampollas de una manera brutal, si la cosa de estarle moviendo al joystick, no era terrible, eso me chocaba, haceme pedazos las manos jugando. Y después te digo mas que tenga que ver con la experiencia de juego, era que me dolían las manos, hasta que llegaron los controles... y no y ahora el control del play 3 o sea yo no aguanté el de Xbox, no me interesan los de wii, pero el del play super amigable o sea a lo mejor no tiene que ver con la cuestión afectiva pero si son que no te provoque esa incomodidad yo creo que es muy muy importante, terminabas con la palma llena de callos y de ampollas, ha si te dolía y no podías escribir hashh. | | usar los controles | | con los viejos controles podía haceme pedazos las manos jugando, ahora el play tiene mejores controles | el control del atari era molesto y sacaba ampollas | | | | | | Incomodidad de la experiencia de usuario con le control | | | | | | | |
| L en cuanto a lo que habla cuando eras niña o más adelante adolescente o más grande que seguías jugando, cuales eran las razones para seguir jugando | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H hmm, ahora si que te entretenías en lo que empezaban los caballeros del zodiaco, eso es en la secundaria y después una situación ahora si que va de la mano con los libros la literatura y los comics, sobre todo cuando estaba en secundaria leía un friego de comics y también libros al por mayor... cuando estaban los caballeros del zodiaco y veíamos la odisea y la ilíada y si a fuerzas los héroes y luego los vampiros, los monstruos orales... aparece el play station 1 y con él llego, ha pos oral pero cuando sale resident evil, es que salen zombies es un juego de horror... existen juegos de terror? a poco? no ahí lo compramos ahí lo estamos jugando... sale el primer zombie y por supuesto te mata por que ni te lo esperas es bárbaro!... no bueno de los survival horror no me sacaban... si o sea los RPG s le encantan a mi hermano si no tanto, pero si, esa sensación de "algo me va a matar" me podía encantar, o sea era más intensa que el cine. | Secundaria | Caricaturas, caballerosdel zodiaco, la secundaria, monstruos, vampiros | | la experiencia del survivor horror "era más intensa que el cine". | Resident evil, rpg s | | "de los survival horror no me sacaban" | La experiencia del horror, los monstruos, los survival horror | "esa sensación de "algo me va a matar" me podía encantar" | Me encantan los juegos de horror | | | | Los RPG, le encantan a mi hermano | Lectora, gamer | | | |

| Entrevista | Time Line | Contexto | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / consolas / juegos | Elementos/mecánicas del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVAS DEL YO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia ellos | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------|--|--|
| L por que crees que era más intensa que le cine? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Porque ahí sí era mi culpa lo que pasaba, o sea me podía haber encantado de películas de horror el slasher etc. pero si mataban al personaje no era culpa mía era culpa del director que era un mezuquino orale... yo no intervenía, había el silencio de los inocentes, copy cat, seven... me encantaban las historias de asesinos seriales pero ultimadamente ahí me involucro me clavo me sorprenden pero yo no tengo la culpa de nada, en cambio en el videojuego si... o sea si no está pasando no era, es que es culpa del personaje, no... es que no alcanzo a ver yo como resolver ese juego, o sea ahí si me involucra con mayor responsabilidad creo... sentía que yo tenía más peso en la historia | | las películas vs los juegos | | | | | (en las películas) "me clavo me sorprenden pero yo no tengo la culpa de nada, en cambio en el videojuego si" | | "me encantaban las historias de asesinos seriales" "ahí si me involucra con mayor responsabilidad creo... sentía que yo tenía más peso en la historia" | | Es más intenso que el cine por que en el juego si es mi culpa lo que pasa | | | | | Gamer, expectadora | | | | |
| L después de pasar por esa experiencia de haber jugado y de que tu sentías de que tu habías influido en la historia pasaba algo después... ibas y platicabas con alguien lo comentabas. | | | Hablar con otros sobre las experiencias durante el juego, donde se atoraron, que hicieron, "ahí si me involucra con mayor responsabilidad creo... sentía que yo tenía más peso en la historia" aconsejar sobre el juego | | | | | aprender sobre las experiencias de juego y hablando del juego con sus amigos | | | | | | | | Amigos, gamers | Comentar sobre el juego, ayudarse con otros, lamnetarse con otros, preguntar | | | |
| H ha todavía es lo que estábamos comentando... ha es que en donde te atoraste, es que hice tal cosa... tatatatata, orale, era presumir el triunfo irte a flagelar que no podías pasar detal nivel o sea o que alguien te decía... mira si te metes por aquí y lo terminas con el cuchillo te sale un final diferente. ah orale esa no me la sabía ha o sea | | amigos | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L Y tenías gente con la que podías... | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Sí, mi hermano y mis amigos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L Y todos también tenían esa relación con los comics y con otro tipo de arte y que te gustaba a ti. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H éramos una bola de geeks, no éramos, seguimos siendo una bola de geeks, de hacer dos hora y media en la mesif 97 para ver a Todd Mcfarlane, si, así | | ir a convenciones | | | | | | | " no éramos, seguimos siendo una bola de geeks" | | | | | | Sus amigos y ella son unos geeks | geeks | | | | |
| L ahora cuales son tus juegos favoritos? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H hijo, los de narrativa, o sea me estás hablando de juegos que aun no supero a pesar de que ya los terminé, pero es que cuando terminas un juego no necesariamente se termina el juego, si? le sigues dando vueltas, eso me pasa mucho con Heavy Rain, con Beyond two souls, con... aún que no lo creas con limbo, a limbo le doy muchas vueltas, o wold of warcraft, o sea son juegos que no termino de superar no? o sea le sigo encontrando a pesar de que ya los jugué, sigo armando, o sea orale no? | | juegos que han sido importantes para ella | "Les doy muchas vueltas Paso mucho tiempo pensando en esos juegos" | | Heavy Rain, con Beyond two souls, con... aún que no lo creas con limbo, a limbo le doy muchas vueltas, o wold of warcraft, | Narrativa en los juegos | "Juegos que aun no supero a pesar de que ya los terminé" | | Juegos con narrativa | | | Les doy muchas vueltas Paso mucho tiempo pensando en esos juegos | | | | | | | | |
| L también puede tener que ver con lo que te dedicas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Claro también me encanta, o sea, tengo el seminario de ciencia ficción como método prospectivo, y es algo que me puede encantar, los juegos de ciencia ficción, Bioshok, mass effect, o sea, me encantaron, me encantó más por la historia que por andar dando de disparos y consiste que los shooters me encantan o sea... Halo no, Halo me da hueva, o sea usamos halo de ejemplo por que roberto tiene toda la colección habida y por haber de juguetes de Halo y ama Halo, pero para andar disparando por el mundo prefiero gears of war, definitivamente. | | juegos que han sido importantes para ella | | | Bioshok, mass effect / halo / gears of war | Disparos vs historia | "Halo me da hueva" | "me encantó más por la historia que por andar dando de disparos y consiste que los shooters me encantan" | Me encantan los juegosde ciencia ficción No me gusta halo "para andar disparando por el mundo prefiero gears of war, definitivamente." | | | | | | Maestra, amiga | | el seminario de ciencia ficción como método prospectivo | | | |
| L Por qué, la narrativa, las mecánicas no te llaman tanto? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H no, no me llaman tanto, creo que Halo es muy obvio, me gusta que tengan un poquito más. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L tal vez tiene ese discurso Gringo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Si eso no, no demasiado. amén de que me gustan otro tipo de juegos o sea, por ejemplo el left for dead, el dead space, dead space me encanta, luego por ejemplo condemned, manhunt... manhunt me encantó, aunque si reconozco que no son juegos para todo mundo, o sea manhunt dos creo que no es para todas las sensibilidades es un juego muy violento, es un juego gore, entonces se trata de que tu mates gente y que utilices o te inventes maneras de matar gente. A mi me encanta no es que yo vaya a matar a alguien acá afuera, no porque no quiera y de repente si quieres matar al pester que se te atraviesa, al prote, a todo mundo quieres matar pero... si no, no es un género fácil, como experiencia estética el horror no es fácil. | | juegos que han sido importantes para ella | | | left for dead, el dead space... condemned, manhunt | Matar gente | | | "A mi me encanta (los juegos de matar gente), no es que yo vaya a matar a alguien acá afuera" | | Esun juego muy violento (manhunt) no es para todas las sensibilidades no es un género fácil, como experiencia estética el horror no es fácil. | | | | gamer | quieres matar al de pester | | | | |
| L de entre todos esos juegos, horror, disparos y la narrativa... porque lo que me estas comentando si tienen todos narrativas muy hacia ciencia ficción horror y esa parte como hasta cierto punto la crueldad humana está en esos juegos, tu como crees que es tu forma de definirlos, tu como dentro de ti como los nombrarías? esos juegos que son para ti? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Sumamente gozosos, no placenteros, gozosos, si ahí si fue bien psicoanalítica la respuesta, es que eso de tres deseos primordiales, comer cojer y matar y ahí puedes cojer y matar todo lo que quieras y de la manera que quieras, o sea, creo que en muchos sentidos te ayuda hacer... no te ayuda, pero si... en vista de que no puedo salir a la calle a dispararle a la gente ahí si puedo dispararle a los zombies y si te sientes mejor... no soluciones absolutamente nada, el mundo sigue igual, etc. racionalmente no te resuelve nada, pero a nivel visera y a nivel afecto si, te sientes más tranquilo. | | Juegos de horror | | | | | "es que eso de tres deseos primordiales, comer cojer y matar y ahí puedes cojer y matar todo lo que quieras" "racionalmente no te resuelve nada, pero a nivel visera y a nivel afecto si, te sientes más tranquilo." | | | | | "Sumamente gozosos, no placenteros, gozosos" | | | | gamer | | | | |
| en la secundaria y preparatori jugué futbol, me encantaba, pero te conflictuabas con alguien en la cancha y normalmente ibas a terminar a golpes, no solucionabas nada pero te sentías muy bien, que a diferencia del salón de clases y demás, sobre todo entre mujeres que se tiran mucha cantilla y cosas así, aunque eventualmente dices... no es que no importa no hay que pelear... pero la tripa sigue ahí... en cambio te agarras a golpes y estás en paz y es que no es por promoción de la violencia, pero es que dejen jugar a las mujeres, dejen batirse en lodo, dejen que den de cacheladas y que griten y que mientan madres y así seríamos una sociedad mejor. | prepa y secundaria | La escuela | futbol y pelear | | | | Los golpes no solucionan nada pero te hacen sentir muy bien | pelear libera | "en cambio te agarras a golpes y estás en paz y es que no es por promoción de la violencia, pero es que dejen jugar a las mujeres" | | | | | | | mujer, niña, peleadora | | | | |

| Entrevista | Time Line | Contexto | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / consolas / juegos | Elementos/mecánicas del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVAS DEL YO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia los otros | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------------------------------|------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------|----------------|-----------|--------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--|--|
| ultimadamente wow, tengo varios personajes, ya estoy harta de que si los weyes me dicen algo... vas con tu ogro que es un amor y ya se acaba y ese día estas tanqueando y ya, o sea, y últimamente también depende, como tu estás jugando la relación con otra persona u otros personajes, como está en el mundo no? o se hay gente con la que, ha con este puedo jugar a los albuers orale, no con este no le puedo hablar ni de tu tiene que ser de usted, o sea y los vas sintiendo no porque te lo digan sino porque así se estructuran las relaciones entre sujetos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Crees que entonces que tenías ese espacio, porque en otros lados si te agarrabas a golpes en el futbol, en le salón de clases, tenía consecuencias | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H si, además, una cosa peculiar, ayer en el pasillo me preguntaban sobre el Gamer Gate y yo ya de, ya suelten eso, pero bueno, que si yo había sentido como mujer discriminación en el ámbito de los videojuegos, digo yo en el ámbito de los videojuegos no, pero por jugar videojuegos si, o sea por estar medida en los cómics, en los videojuegos, en ese tipo de deportes etcétera, hacia adentro de la comunidad de gente que le gusta jugar no, pero hacia afuera, pero por todos lados. Secundaria, es que como yo iba a los eventos de cómics, que andaba disparando, etc. etc., pues ya, Helena es lesbiana, y en ese entonces lesbiana era insulto no?, ahora ya es políticamente incorrecto insultarte así, pero bueno, ok, va, peor no eran los hombres, eran las mujeres, o sea, en ese sentido, el universo de los gamers me ha tratado siempre muy bien, vi, unas gráficas que pegó Phill, que tiene razón sobre la cuestión de la discriminación y el acoso sexual y todo lo que hay en los videojuegos en línea pero, eso lo veo en el metro chavo.. así, o sea una reproducción de la cultura pero, | secundaria | interactuar con otras personas | | He sentido violencia por el hecho de jugar videojuegos | | | | | | | | | La violencia venía de otras mujeres "Blanca es lesbiana" | | mujer | no he sentido violencia dentro del mundo de los geeks, he sentido violencia de los espacios exteriores a ese "el universo de los gamers me ha tratado siempre muy bien" | | | | |
| ultimadamente wow, tengo varios personajes, ya estoy harta de que si los weyes me dicen algo... vas con tu ogro que es un amor y ya se acaba y ese día estas tanqueando y ya, o sea, y últimamente también depende, como tu estás jugando la relación con otra persona u otros personajes, como está en el mundo no? o se hay gente con la que, ha con este puedo jugar a los albuers orale, no con este no le puedo hablar ni de tu tiene que ser de usted, o sea y los vas sintiendo no porque te lo digan sino porque así se estructuran las relaciones entre sujetos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L pero te refieres en ese caso cuando estas en el mundo del juego donde hay más personas. y ahí crees que si hay algo de influencia en si eres un personaje ogro, si eres un personaje masculino, si eres un personaje estéticamente más bello. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H ah, si, cañon, si eres una niña y eres preciosa te regalan cosas, y se acerca más la gente a platicar contigo si, pero que crees, no es una cosa inaudita en WOW, eso pasa en el mundo, o sea estaba viendo, es un experimento precioso, la misma chica se arregla y queda monísima, está viendo cuánto dinero se ahorra en un día... oye, al taxista es que es nomás una cuadra si me llevas? que si la invitan a comer, que si la invitan a esto, si y se ahorró, esto lo hicieron en londres, se ahorró 37 libras en un día. La misma chica al día siguiente va en fachas por el mundo, no le dispararon más que una chela por que un sujeto estaba perdidísimo y haa pues te vas por ahí y no se que... ha orale te invito una chela. o sea, no es una dinámica de wow, es una dinámica social de occidente, wow no podía escapar de eso. | | Wow y las relaciones con la gente | | wow | | tanquear, la gente te regala cosas | | | | | | | | | | Ogro, tener un avatar mujer | Quieres que te dejen empaz, usas al ogro, cuando usas al avatar de mujer te regalan cosas | | | |
| L Cuál sería la motivación para ser un ogro un un undead? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B no se... a mi en lo personal me gusta la variedad de personajes, o sea que pueda ser cosas distintas y si de repente hay cosas a las que... bueno, pues vamos a ir a tal lugar...bueno pues hay que socializar, ok, el personaje para socializar... o de repente si hay afectos al rededor de las imágenes, si tu ogro es henorme y está bien pinche feo de verdad te pegan menos... y si si vamos a los madrasos necesito el tanque pues si. | | Wow y las relaciones con la gente | | Socializar, tanquear | | | | | | | | | | | | gamer, tanque | el personaje para socializar | | | |
| Es como por la situación | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Ajá, y dices, ojalá en el mundo cotidiano pudiera ser así | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L Crees que puedes traerte algo de eso al mundo cotidiano? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H aún que no lo creas, vampire, juego de rol... y que aprendí ahí?aprendí a negociar. | | | | | | | Vampire, juego de rol | | | | | "y dices, ojalá en el mundo cotidiano pudiera ser así" | | | | negociadora, jugadora de rol | Aprendí a negociar con el juego de rol vampire | | | |
| L cómo? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Teníamos un DM muy manchado que siempre nos iba a poner situaciones muy complicadas, si los personajes tenían los state físicos muy altos si se trataba de negociación, si tenían los skills sociales muy altos se iba a tratar de golpes si nos ponía a hacer pedazos al personaje, entonces esta situación de estar negociando con los NPC... y de repente estás en la academia y dices "siento que estoy jugando World of darkness" se que este cuate está buscando sacar provecho de lo que yo traigo, pero el tiene algo que a mi me interesa, vamos a negociarlo así... o sea, más que lo aprenderías viendo cursos de negociación o me trae a tu diplomado de técnicas de diálogo... nononono, o sea, jugábamos world of darccknes y de ahí algo sacabas, estrategia también, o sea yo quiero... lo que quieras, participar en este espacio, pero ya se que no voy a participar de agratis, que le ofrezco yo a ese espacio para que pueda ser atractiva mi participación ahí? y que hay formas de negociar... hay gente que tira, que son muy agresivos, hay gente de que genuinamente a pesar de que puede ser muy ruda si está buscando un gana-gana, entonces aprendes a ver ese tipo de estrategias. | juegos de rol | | | | | " más que lo aprenderías viendo cursos de negociación o me trae a tu diplomado de técnicas de diálogo... nononono, o sea, jugábamos world of darccknes y de ahí algo sacabas." | Negociación | | | | | | "hay formas de negociar... hay gente que tira, que son muy agresivos, hay gente de que genuinamente a pesar de que puede ser muy ruda si está buscando un gana-gana, entonces aprendes a ver ese tipo de estrategias." | DM, personajes con skills físicos altos o skills sociales altos, NPC | negociación con el DM y con los personajes en el juego | | | | | |
| L Eso como cuando lo empezaste a aprender? eso de sacar algo del videojuego? que puedas darte cuenta de que lo aprendiste ahí. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H Aunque no lo creas si hay algo que nos marcó a mis amigos a mi y a mi hermano, Mario Bros el primero para nintendo, vas jugando y lo primero que te sale... el primer goomba... y eso qué? wimp. chale por qué me mató? a ver hay que brincarle. ahíhíhí o lo salto y creo que todas las experiencias de juego que hemos tenido y que nos han sido significativas han sido "hay que estar lista para el primer goomba"... y en Resident... el zombiellí o el primer zombie como le quieras llamar, esa cuestión de aprender a lidiar con la incertidumbre. Puedes hacer planes y estrategias pero tienen que ser contingentes porque no sabes en realidad nunca que te va a salir en ningún lado o sea desde que tan difícil puede ser tomar acá afuera un taxi hasta que tan difícil es... o sea aquí las conferencias son bien lindas todos nos amamos... y si es cierto toda la gente es super amable, por más hostil que quieras ser, es super amable... vas a los congresos de sociología y... malicia sea se están jugando la vida ahí en las preguntas, todos partíendose la madre, o sea, pero tambien dices bueno, aprendes a hacer estrategias para eso y ya sabes a lo que vas... hasta llevas tu guild jajaja... nadie en su sano juicio va a un congreso de sociología sin guild, o sea solo un suicida. llegas con una estrategia de juego, o sea el tema es que todos salgamos vivos de ahí, sin salir arrastrados y desprestigiados. | infancia, epoca actual | los juegos y la vida cotidiana | Jugar con amigos | Morir en el juego | Mario bros 1, resident evil | " y creo que todas las experiencias de juego que hemos tenido y que nos han sido significativas han sido "hay que estar lista para el primer goomba..." | | "esa cuestión de aprender a lidiar con la incertidumbre" | | | | | | | | La guild, aliados, amigos | Amar estrategia de juego para usar en contextos externos | | | |
| L Crees que esa parte del prestigio, también tiene que ver con los videojuegos? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H si claro, ayer por ejemplo que estábamos en el panel sin darnos cuenta, Phill, Jacinto y yo estábamos armando guild,o sea los tres nos estábamos usando de mecánica de legitimación sin hacer team back o sea de todas maneras lo haces, es la naturaleza humano no, creo que es como jugamos en el grupo... tienes tu grupo y el grupo tiene sus reglas para estar adentro y para estar afuera, que acepta y que no acepta y normalmente decimos... no pero yo veo a mi grupo muy padre... si porque es de acuerdo a lo que tu piensas no? por eso es tu grupo. o sea solo un suicida va y se mete con un grupo con el que no comulga, salvo que esté persiguiendo un interés muy concreto? por algo son tus amigos,algo tienes en común con ellos. | | Conferencias y congresos | | | | "Tienes tu grupo y el grupo tiene sus reglas para estar adentro y para estar afuera" | | "por algo son tus amigos,algo tienes en común con ellos 2" | | | | | | | | Panelista, expositora | "sin darnos cuenta, Phill, Jacinto y yo estábamos armando guild,o sea los tres nos estábamos usando de mecánica de legitimación" | | | |

[illegible]

| Entrevista | Time Line | Contexto | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / consolas / juegos | Elementos/mecánicas del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVAS DEL JO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia ellos | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <p>L qué te gusta de esos juegos?</p> <p>H Del Beyond two souls, lo manipulador que es ese juego, o sea cómo está sacando... cosas que no tienen impacto en lo que ocurre en macro en la historia del juego pero por ejemplo, la escena del bullying es mi favorita, no conozco a alguien que la primera vez que lo haya jugado no haya decidido vengarse. Y que para como el juego te va llevando a ese tipo de decisiones, la segunda vez que lo juegas, dices, bueno a ver qué pasa si no me vengo y salgo corriendo, orale, en el caso del Destiny himm... me gusta la temática, esas situaciones de disparar... aunque siempre me he identificado más con los extraterrestres, como las creaturas, con los Zerg... o sea me gustan estos juegos como están armados y las historias, o sea ultimadamente particularmente la onda de la ciencia ficción me queda claro que incluso en vivo y a todo color un país no coloniza otro por buena onda, está buscando algo... los recursos, la gente, expandirse, o sea me queda claro que ya de manera no metafórica si llega una raza extraterrestre a este planeta no vienen a hacer relaciones diplomáticas, o sea algo quieren que tiene la tierra y ellos no, a lo mejor es espacio a lo mejor es mugre... o sea no se quien sabe, pero, eso está padre y estoy esperando el de the waking dead... esto del apocalipsis zombie es algo que como le puedo dar vuelta? bueno, se aniquiló el mundo cómo vamos a sobrevivir?</p> | Actual | Los juegos que está jugando | | | | Mecánicas de toma de decisiones Juegos de "disparos" | Venganza en la escena del bullying de Beyond two souls Juego manipulador de emociones | | "siempre me he identificado más con los extraterrestres, como las creaturas, con los Zerg" | Temáticas del fin del mundo y Zombies "esto del apocalipsis zombie es algo que como le puedo dar vuelta? bueno, se aniquiló el mundo cómo vamos a sobrevivir?" | | | | | gamer | | | |
| <p>L Por qué crees que te interesan estos temas?</p> <p>H Cómo le digo a un cuate mío, yo hablo de tres temas, gente, sexo y el fin del mundo. Yo creo que porque tengo una visión muy pesimista de lo que va a ser el futuro, no creo que podamos escapar de nuestras pulsiones humanas... no veo que hagamos un esfuerzo por tener un lugar donde vivir, por estas situaciones de desaseo de poder, son un montón de pasiones humanas de las que no nos podemos librar, o sea lo mismo que nos hace humanos creo que nos va a terminar destruyendo, necesitaríamos un trabajo psíquico brutal... o sea aceptar el límite, aceptar que somos finitos, aceptar que no podemos tenerlo todo como humanidad para poder salvar este changarro, y no creo que podamos.</p> | | Sus temas preferidos | | | | | pesimismo | | "Yo creo que porque tengo una visión muy pesimista de lo que va a ser el futuro, no creo que podamos escapar de nuestras pulsiones humanas" | "yo hablo de tres temas, gente, sexo y el fin del mundo." | | | | | divulgadora de situaciones límite | | | |
| <p>L Crees que en estos juegos masticas la idea?</p> <p>H Sí, porque si me angustia, o sea una situación onírica, sueño mucho la cuestión del apocalipsis zombie el problema es que no me da miedo, es que esta situación de destrucción me encanta, si me gusta esa idea pero ahí la tengo sublimada. Y en caso de que esto fuera de veras que diantres nos va a pasar o sea comentaba con los chicos los escenarios del futuro... algo bien elemental nuestro popocatepetl no va a reventar no va a hacer una explosión vesubiana, vamos a hacer un contra facto, que tal que hace explosión vesubiana? no hay como evacuar esta ciudad, no va a pasar, mi hipótesis con respecto a los medios es: te van a mandar a guardarte a tu casa, por que no hay manera de que la gente salga de aquí, o sea, esa situación es límite donde bueno imagínate que no tienes todo este aparato cultural para salvarte la vida y lo pongo entre comillas, que pasa si se aniquila, un desastre natural, o uno de estos terremotos que no cantan mal las rancheras.</p> | | Apocalipsis zombie, las cosas de las que le gusta hablar | | Sofar con zombies | | | Placer pos penizar en situaciones límite | | "sueño mucho la cuestión del apocalipsis zombie el problema es que no me da miedo, es que esta situación de destrucción me encanta" | Repensar el destino de la sociedad en caso de catastrofe, plantear diferentes escenarios. | | | | | | | Su seminario | |
| <p>Yo me acuerdo del 86 fue un really check o sea, si me dices en qué momento se acabó tu infancia? uta, fue cuando fuimos, ni siquiera fue el día del temblor, tenía yo 7, tembló, bueno, nos mandaron a nuestras casas, orale pues está cotorro. Teníamos que ir por la mica para la boleta y vamos a buscarlas con mi mamá, y las papelerías todas cerradas, vivíamos en la roma en ese entonces, no bueno eso de ver los edificios caídos... la gente sacando escombros, es impresionante, o sea, creo que en ese momento me cayó el 20 de que el mundo como lo conoces si se puede caer a pedrazos, o sea no tiene que ser el fin del mundo con los space invaders... no, tiembia y el mundo se puede caer y creo que es una idea que he masticado toda la vida, o sea el mundo como está podría ser otro... primero se va a caer, se va a hacer pedazos pero que podemos construir después? si nos da para construir después? creo que soy muy escéptica con respecto del... a esa posibilidad de renacer que podría tener la raza humana, más allá de seguir siendo una bola de cucarachas lemmings que se reproducen como locos... eso sí, pero no es a lo que me refiero... como cultura podemos de verdad llegar a la aniquilación y volver a construirnos? si podemos? o tendría que ser otro tipo de generación?</p> | Infancia | El temblor del 86 | | | | | impacto | "creo que en ese momento me cayó el 20 de que el mundo como lo conoces si se puede caer a pedrazos, o sea no tiene que ser el fin del mundo con los space invaders" | con la destrucción y las posibilidades posteriores | "primero se va a caer, se va a hacer pedazos pero ¿qué podemos construir después?" | La gente se puede reproducir, pero no está segura si pueden reconstruir una cultura | | | como cultura podemos de verdad llegar a la aniquilación y volver a construirnos? si podemos? o tendría que ser otro tipo de generación? | persona en un mundo que puede terminarse | | | |
| <p>L Cuales juegos relacionas con esto?</p> <p>H Bioshock te ofrece una oportunidad mass effect también... pero yo creo que más bien son optimistas, salvo resident evil ahí no hay salvación. Curiosamente la ciencia ficción si ofrece más salidas, el survival horror no, y más el silent hill, no me deja dormir, ahí ya no hay posibilidad ahí ya tienes que construir otra cosa, no es que se caiga la ciudad, es peor, se va a caer tu universo como creías que significaba y que tenía sentido. Individualmente creo que mucha gente si podríamos construirlo pero como raza, como especie, podemos hacer esa construcción. Las narrativas de horror creo que son trabajos más universales, a que le podemos tener miedo, que sea no paranormal pero que es una metáfora de tu vida cotidiana, que le puede pasar a cualquiera en cualquier país, desde una cosa como la casa embrujada el asesino serial el delincuente extraño, o el monstruo que salió de la coladera, podría pasar en cualquier lugar... el monstruo como metáfora pues.</p> | | Destrucción y monstruos | | | bioshock, Mass Effect, resident evil | | | | En las historias de aniquilación y los monstruos, por su universalidad | "la ciencia ficción si ofrece más salidas, el survival horror no" | | | | psicóloga | | | "He trabajado el monstruo de resident evil, entre el monstruo que te come y los que te quieren cortar, la metáfora de la madre devoradora y el padre tirano, son metáforas de los padecimientos psíquicos de cualquier ser humano." | |
| <p>He trabajado el monstruo de resident evil, entre el monstruo que te come y los que te quieren cortar, la metáfora de la madre devoradora y el padre tirano, son metáforas de los padecimientos psíquicos de cualquier ser humano. El monstruo es la antitesis que es lo deseable o lo racional pero no es lo más grave que le puede ocurrir a la raza humana. Lo peor es ser el invisible, como en la escuela, la existencia del monstruo al menos es una existencia y tapa eso de lo que no sabemos siquiera que existe?</p> | | Sus trabajos sobre el monstruo | | | | | | "En el juego el monstruo que por muy gacho que sea juega limpio, pero sabes que hace está dentro del rol" | | El monstruo es una existencia, es peor ser invisible | | | | | | | | |
| <p>L Te pones frente a los monstruos de qué formas?</p> <p>H el problema de los monstruos en la vida real es que no sabes en qué momento el monstruo se puede convertir en aliado o el aliado en monstruo. En el juego el monstruo que por muy gacho que sea juega limpio, pero sabes que hace está dentro del rol, en la ficción el monstruo tiene sentido.</p> | | Los monstruos y la vida cotidiana | | | | | En la vida real no estas seguro de quien es monstruo y quien es aliado | | | | | | | | gamer, psicóloga | | | |
| <p>L en qué crees que ha cambiado tu manera de jugar.</p> <p>H Pido más del juego, que pase algo o que sean más abstractos como journey, o walking the grave yard que solo estás ahí. Ahora ya lo puedo hacer cuando niña no podía por desesperada, me encantaba la acción, los de peleas, pero ya puedo contemplarlos. no he dejado de lado la sangre la muerte y la destrucción, pero ya puedo contemplarlos. Como en wow que me la paso paseando, contemplando, para eso hay que tener cierta madurez, aprender a gozar el juego en otro nivel.</p> | Actual | juegos más abstractos | | Contemplar el juego " para eso hay que tener cierta madurez, aprender a gozar el juego en otro nivel." | | | | Disfrutar el juego de otras formas, contemplarlos | | | | | | | gamer | | | |
| <p>L Te gustan los juegos más abstractos como un tetris, como un runner, que son por ejemplo infinitos mientras no pierdas?</p> <p>H Pues la verdad si los he jugado pero no, no... yo creo que que te guste un juego es como enamorarse, puede tener todo para que te enamores, pero a veces resulta que no hay chispa o sea, hay algo que es algo que trabajamos mucho... no se que se yó que hace que te enamores de un juego o un juguete... el problema es que en investigación como son cosas que nos involucran en nivel personal, a veces te preguntas si de verdad quieres saber porque te enamoras de ese juego... quiero saber o sígo enamorada, porque significa sacrificar tu ilusión, dicen los chicos de SAT... el costo de ponerle a desmenuar el por qué la gente juega te va a costar muchos sacrificios, porque no es que no te interesen los juegos, si me preguntas algo de medicina te lo puedo resolver eso a mí no me atañe, pero el juego sí.</p> | | Los juegos que le gustan y los que no | | | | | | Aprender sobre videojuegos requiere sacrificios en el placer de los juegos | | "yo creo que que te guste un juego es como enamorarse" | | | | | Maestra | | | |

| Entrevista | Time Line | Contexto | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / consolas / juegos | Elementos/mecánicas del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVAS DEL YO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia ellos | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|-----------------------------|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--|
| entonces a nivel personal se trata a nivel afectivo muy elevado, entiendo por que la gente se leupa en lo que están haciendo. Ejemplo concreto el Sr. Gonzalo Frasca, creo que es un señor muy inteligente pero llegó hasta el punto donde dijo, "ya no voy a sacrificar más" si por que pierdo mi experiencia, si, quiero seguir teniendo un motivo para disfrutar en la vida, no me lo voy a tronar. Entonces yo todavía no llego a ese límite pero si hay cosas que no quiero explicar... y si hay cosas que si quiero saber... esta cuestión del survival horror es una de las situaciones estéticas afectivas más potentes que se ha inventado la humanidad si quiero saber por qué... que además de en función de ese poder se está dinamitando el mismo género, y es lo que está pasando con el género en el cine, es una experiencia que por alguna razón las culturas occidentales no están dispuestas a sufrirlo... es que esos juegos se sufren, y despues pasas de esa cuestion masoquista a vencer al juego, o sea, esa cuestión afectiva quien sabe por que se da y tengo la impresión de que ahí está el por que agente está dejando de jugar esos generos, no por que sean aburridos, sino por que son dolorosos pero no puedo borrarlo todavía.. se siguen haciendo pero en poca escala. Posiblemente con the walking dead los pueda rescatar. | | Hasta donde estudiar los juegos | | | | | Hasta donde estudiar mi experiencia | | | "esta cuestión del survival horror es una de las situaciones estéticas afectivas más potentes que se ha inventado la humanidad si quiero saber por qué" | | | | | | Psicóloga | | | |
| L Que problemas y ayudas que tan dado los videojuegos. H pues el como te acercas a la gente, al contrario de lo que se pueda suponer, yo me considero introvertida, o sea no me cuestra trabajo llevame con la gente a nivel operativo, no hay bronca, pero por ejemplo estar discutiendo... el año pasado, Jorge y Draco me dicen, por que no vamos a comer... haan no... tengo otras cosas que hacer y salgo corriendo... y se supone que yo soy la sociable... aveces echarme un café me mata del oso, pero los videojuegos me hay ayudados superarlo, sobretodo wow, cuando socializas, cuando haces cualquier otra cosa que no es matar monstruos, cuestra trabajo, pero se puede, es como llevarte con la gente con la que que tienes que hacer equipo para resolver algo en la escuela de todas maneras los tienes que ver entonces ahí hay una mecánica más sencilla. Es como cuando entré a la UAM, las universidades publicas son muy hostiles con los maestros que vienen de fuera, de otra universidad, yo venía de la salle, no solo otra universidad, ademas una particular... si en ese sentido si no falta el paranoico que dice, yo soy el que voy a destruir el departamento mandado por gobernación, si me lo han dicho, es no bueno... pero eventualmente aprendes a sobrevivir a eso también, gente con la que no te llevas al principio pero que luego son grandes amigos. | | Tratar con tras personas y llegar a nuevos lugares | socializar | | | | Miedo a socializar | | | "aveces echarme un café me mata del oso, pero los videojuegos me hay ayudados superarlo, sobretodo wow, cuando socializas, cuando haces cualquier otra cosa que no es matar monstruos, cuestra trabajo, pero se puede" | | | | | | Amiga, gamer | "gente con la que no te llevas al principio pero que luego son grandes amigos." | Aprender a tratar con la gente y a no tener tanto miedo | |
| L Para tí que es el ocio H Es la fuerza primera de toda creación, veo los problemas académicos que por desgracia que los saturan de un montón de cosas como a los de diseño gráfico que les encargan un montón de láminas y un montón de cosas que no les sirven ni nada... necesitan tiempo de ocio para ser creativos, la mente creativa es una mente destructiva, quiero crear algo nuevo, pero para crear algo nuevo es por que había un agujero y si había un agujero es porque algo destruí... y para eso necesitas el ocio, creo que el ocio en mexico es muy malentendido, y no es cierto, pero puedes enseñar a la gente a hacer un uso reutilizable de su ocio, no solo a nivel económicos... no a nivel afectivo no, creo que puede ser una buena inversión de tiempo, la gente necesita ocio | | ocio | Estudios, crear | | | | | El ocio es necesario para construir nuevas cosas | | "creo que el ocio en mexico es muy malentendido" | | | | | | Maestra | | | |
| L Como ves tu propio ocio? H Mi propio ocio? hijile... lo que pasa es que, creo que mis mejores ideas y conexiones vienen del tiempo de ocio, y más del tiempo de ocio desesperado, son esos tiempos que no esperabas tener y no tienes planeado absolutamente nada, como cuando te quedas atorado en el metro... no bueno, eso me ha pasado toda la vida, tú estás ahí ya sabes... juego algo y se me acaba la pila, y es cuando te desesperas que empezás a elucubrar... y el universo tiene sentido en el metro parado... y ya después dicen los chavos ¿y como haces para que se te ocurran las ideas? me trepo al metro, o sea mi razón para no bajarme del metro es que el día que deje de viajar en el metro va a ser el día en el que deje de estar tan desesperada como para ponerme a conectar cosas... si la construcción bien psicoanalista es... producto de que estés desesperado y que necesites algo, si no hechas concha, somos bien conchudos, dices, ahí no funciona pero no hay problema... dices meh, pero hasta que te empieza a molestar y generas suficiente atención entonces haces algo al respecto, o sea te trepas al metro porque te frustra si, porque me es incómodo si, porque no es placentero. Es mi survivor horror del que no puedo ponerle pausa y mandarlo al diablo, son esos sentimientos de llevarme al límite lo que me gusta del espacio de ocio. | | Ocio propio | subirse al metro | | | | "son esos sentimientos de llevarme al límite lo que me gusta del espacio de ocio." aburrirse y ponerse a pensar en cosas | "creo que mis mejores ideas y conexiones vienen del tiempo de ocio" | "creo que mis mejores ideas y conexiones vienen del tiempo de ocio" | | | | | | maestra, usuaria de metro | | | | |
| Curiosamente creo en la terapia ocupacional par resolver ciertas cuestiones, pero la mayoría de la gente la ocupa para... me pongo a hacer cosas para no pensar, no perame, necesitas pensar, no pero voy a entrar en crisis, ni modo chavo, o sea de verdad quieres salir del hoyo, tienes algo que te molesta? tienes que ponerte a pensar para poder simbolizarlo, si le pones a hacer cosas vas a dejar de pensarlo y te deja de doler y nada más es como una aspirina para tu cancer, o sea no funciona. quieres solucionar cosas que de verdad te están molestando, pues tienes que ponerte a pensar en ellas, a meditar sobre ellas y no te va a gustar. | | Pensar en los problemas, entrar en crisis para solucionarlos | | | | | | "quieres solucionar cosas que de verdad te están molestando, pues tienes que ponerte a pensar en ellas, a meditar sobre ellas y no te va a gustar." | | | | | | | | Psicóloga | | | |
| L Crees que los juegos ayudan? o de alguna forma de perjudican? H Las dos por que aveces el juego te ayuda a pensar, pero hay veces que es un verdadero sedante, a mi me queda claro que los shooters no me van a resolver nada en la vida pero me quitan el stress, ahora si juego un juego y me siento super bien jugandolo, ese es una aspirina. Y si juego un jugo y me deja inquieta como Heavy rain... hasta me dice roberito, ya consíguelte otro jugo ya llevas dos papers con ese pero tan algo me movio que algo tengo que contruirl con lo que hay ahí que estoy inquieta con ese juego, creo que eso pasaba lo mismo con la literatura, pasaba lo mismo con los comics, todos tenemos una historia a la que le seguimos dando vueltas a lo mejor en cierto momento hay algo que no hemos resuelto ahí, y si hay algo que nos inquieta y algo que no hemos resuelto, ahí hay una posibilidad de construcción, si termine el juego, el libro o la película y estoy feliz, hasta ahí llegó, se cerro. | | Las cosas y juegos que la hacen pensar | | | Heavy Rain | | "shooters no me van a resolver nada en la vida pero me quitan el stress" "Y si juego un jugo y me deja inquieta como Heavy rain" Como los juegos pueden servir para relajarse o para entrar a cuestiones de introspección Inquietud | | Los juegos que la ponen a pensar | los juegos pueden ser un sedante | | | | | "todos tenermos una historia a la que le seguimos dando vueltas a lo mejor en cierto momento hay algo que no hemos resuelto ahí" | gamer, psicóloga | | Papers | |
| L Cual es tu perspectiva en cuanto a generar sobre los juegos? H Estamos regresando a los tableros aunque no lo creas, si hay algo ahí... lo que pasa es que tambien es generacional, somos la bola de treintones regresando a los tableros... yo creo que con esos juegos estamos tratando de resolver issues que dejamos pendientes cuando teníamos 5,6,7,8 años cuando jugabamos con nuestros papás. si jugabamos ¡pero estaba los juegos de tableros. | Actual | Juegos de la infancia | Jugar juegos de tablero con amigos | | | | Estamos tratando de resolver algo con los juegos de mesa | | | | | | | | amigos | Jugar con amigos juegos de tablero | | | |
| L Como qué issues podrías nombrarlos? H Qué issues? por ejemplo que para monopolí mi hermano siempre me partiera la madre, como es posible que en esa situación económico dinero sea mejor si yo soy mejor para la guerra o sea no entiendo, o sea y veo los libros de administración y veo todo ese tipo de cosas aver, que onda, por que todos me estan diciendo que uses estrategias de la guerra si ya estoy viendo que son diferentes, porque también o sea, | | La economía y monopolí | Jugar con su hermano | Monopolí | | | desconcertada | Los libros (de economía) dicen que use estrategias de guerra pero yo veo que no es lo mismo | | | | | | "como es posible que en esa situación económico dinero sea mejor si yo soy mejor para la guerra" | La guerrera y el económico | Jugar con su hermano | | | |
| en cuanto a gasto comparada con él y para mi se nos juegan en cosas diferentes mi hermano es un dispilfarrador, y yo no dispilfarrar nada, pero no, pero los tengo bien identificados, libros, películas y juegos, en eso, y el libros... no bueno, estoy como el mème, queremos un libro, pero tenemos otros 100 sin leer, no importa, es que tengo cerros ahí, más que juegos más que películas más que discos, libros y muchos sin leer, hay muchos que los vuelvo a visitar, el vampiro de stephen king, ese libro me lo he leído por lo menos unas 5 veces,yes una cosa de este vuleto... que hay ahí no se pero lo he leído 5 veces y las 5 han sido diferentes, con los juegos me pasa lo mismo. | | Compras y dispilfarrare | | | | | | Yo comprmuchos libros | | | | | | Mi hermano gasta mucho | hermana | | | | |

| Entrevista | Time Line | Contexto | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / consolas / juegos | Elementos/mecánicas del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVAS DEL YO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia los otros | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------|---------------|-----------|
| <p>L Cómo crees que te ve tu familia tus amigos, en este aspecto de gamer?</p> <p>H ah, te ven como bicho raro, por que ademas otra cosa no solo soy gamer tambien soy gambler, adoro las ruletas, adoro las apuestas y es peculiar, y decían los chicos... porque siempre me andan preguntando, un miedo que hay en la comunidad gamer y de hecho no hay tantos casos, pero todo mundo le da miedo... y es si soy adicto--- soy adicto? dejaste de trabajar? no, de dejarte de novia? no, te corrieron de tu casa? no... no eres adicto no es patológico, pero a todo mundo le preocupa... digo para los gamblers tienes un montón de cosas resueltas, es que si dices es que me encanta jugar pokar... nadie te dice nada y a lo mejor tienes un problema con el pokar, con el bigo con la ruleta, pero a la gente equi porque tiene un lugar en la sociedad... pero si llegas, no es que voy a desempacar mi mass effect 3 y voy a seguir jugando y te ven como diciendo... para qué quieres eso no? o sea porque no fuisse a la fiesta por ponerte a jugar, o sea que estas haciendo en WOW, o sea, como puedes pasar tanto tiempo en eso? no?</p> | | | Como ven la familia y amigos el ser gamer | Jugar videojuegos y juegos de azar | | | | | "adoro las ruletas" | | Creer que eres adicto | | | | * te ven como bicho raro | Frick | | |
| <p>y bueno yo veo un montón de gente que juega el videojuego más popular de la tierra que se llama Facebook, o sea perdón pero eso, todo el fail que fue second life creo que es un éxito facebook y hasta crees que tienes amigos o sea, hasta crees que tu eres el que está armando tu muro, pero ese es un universo paralelo donde tu haces cosas, pones, lo que tu quieres ser, o sea fallaba, le digo a roberto, o sea, él no cree en el facebook, el no tiene Facebook, ni trepa fotos a internet... estudia tecnología y es medio fóbico pero bueno, luego pero me dice, es que tu crees que la gente trepa lo que en realidad es, están trepando su fantasía de lo que ellos quisieran ser... y miren, me lo estoy pasando super en la fiesta y miren, esto, o mira mi coche, mira mi comida, pelame, pelame, pelame... pero ni siquiera es un pelame ami, porque si fuera un pelame a mi te estarían hablando y vamos a echar el café, no es, pela lo que yo creo ser... mira como second life, nada más que mucho más peligroso porque aquí están creyendo que eso es verdad, porque son fotografías, porque sabemos que las fotografías también son una hiperrealidad, también es una hipernarrativa también son ficción, entonces en ese sentido, los juegos móviles... a mi manera de ver Facebook no es un videojuego, pero es un juego social y la gente está ganando y está perdiendo, followers, amigos, tarjetas amarillas también le sacan por tus posts, eso no lo entiendo... te caga lo que digo, pues borrame de tu lista así de sencillo no? no estás obligado a verme no soy tarea de nadie, entonces y creo que mi problema no son los juegos oficiales, porque los juegos oficiales juegan limpio, están reglamentados, son lúdicos, mi problema son los juegos que no son oficialmente un juego en este caso tienes una cosa como Facebook si, pero también la cultura godínez es un juego, el problema de el godínez es que no sabe que eso es un juego y que la vida podría ser de otra manera y que no importa lo que digan las chicas godínez que se vayan al diablo, hay otras mujeres en otro lado o sea, yo no lo juego, porque los juegos son opcionales y eso es algo que los juegos sociales no te dejan ver, se presentan como obligatorios.</p> | | | El uso de Facebook y la presentación de la persona, subir fotos para crear una imagen de vida | | | | Disgusto | "los juegos son opcionales y eso es algo que los juegos sociales no te dejan ver, se presentan como obligatorios." | | | "a mi manera de ver Facebook no es un videojuego, pero es un juego social y la gente está ganando y está perdiendo, followers, amigos, tarjetas amarillas también le sacan por tus posts" | Habiando sobre Facebook "están trepando su fantasía de lo que ellos quisieran ser" | Los godínez, los perfiles de facebook | Mostrar lo que queremos ser | | | | |
| <p>L Te gusta, te disgusta que te vean como un bicho raro?</p> <p>H Le decía a Jorge y a Phil, ustedes siempre están en sus clases yo tambien, les estamos enseñando al chamaco a pensar fuera de la caja, pero eso no es el paso uno, es como le haces para que al chamaco le calga el veinte de que está dentro de la caja. Y me dice, como tu le diste cuenta de que estabas dentro de la caja? y hoy en la mañana me cae la iluminación... no perame, le pregunté a pura gente cuya vida mas o menos conozco y estos weyes nunca estuvieron dentro de la caja igual que yo, tratamos de entrar, de verdad ser parte del mundo pero algo teníamos que no, o sea no es de agratir que veas el montón de gamers de 30-35 años que dicen, yo era el bicho raro yo era el que nunca se integró... y para cómo intentamos entrar en ese mundo... quisimos entrar nunca nos aceptaron... y nos sentimos mal hasta que nos dimos cuenta... perame creo que me está dando muchos plus, pero lo ves hasta después cuando ya creciste, cuando estás en la prepa eso apesta. Pasas por ese infierno pero se acaba ese infierno y te empezas a dar cuenta de otro montón de cosas que... bueno, pues gracias a dios no termine siendo un Godínez o sea, en el más peyorativo de las acepciones de ese término, a dios gracias, yo estoy de acuerdo con que el perfil de esa personalidad tiene que ver mucho con los juegos, el juego te permite elaborar nuevas estructuras nuevos modelos mentales, no repetimos, si la persona que no juega no puede ser creativa, no puede construir, la persona que repite y repite se queda con la misma estructura por ever. Si el mecanismo godínez el mecanismo de todo tu sistema educativo.</p> | | | La escuela donde enseña | El hecho de ser gamer | | | En la prepa ser raro apesta | | "no perame, le pregunté a pura gente cuya vida mas o menos conozco y estos weyes nunca estuvieron dentro de la caja igual que yo, tratamos de entrar, de verdad ser parte del mundo pero algo teníamos que no." | | El ser gamer nos da muchos plus | | | | Prefiero no ser como los otros, los normales | Gamer, Godínez | | |
| <p>L Crees que tiene que ver con el no plantearse desde chicos otra forma de ser?</p> <p>H Exacto, la posibilidad de desde tu gran otro... no? que tal que tus papás y tus maestros no tienen razón o no se equivocaron pero hay otras maneras que se le adecuan más, que tal que hay otra forma de entender el mundo pero incluso las culturas como modelos de pensamiento, tienden a ser muy psicóticas en ese sentido... este mi discurso culturales el único válido y no entendemos a los musulmanes, hijos de la tiznada, y no entendemos a los coreanos del norte hijos de la tiznada, y el caso es que no entendemos que las culturas están hechas para ser un sistema de restricciones, un sistema de quien está afuera y quién está adentro, punto. La cuestión de aprender a pensar por fuera, creo que en principio más bien algo falló en nuestro proceso que no nos pudimos meter, es otra de las cosas que no se por que... estaba platicando con ellos, y pues bueno, estamos chingey jode con esto... a ver phil tiene pensamiento estratégico chente es creativo pepe también roberto también, a ver... porque lo somos? mi problema no es como se los vamos a enseñar al otro, me gustaría saber nosotros porque somos bichos raros. A ver, como nos dimos cuenta de que estamos fuera de la caja y como nos salimos, no es cierto nunca estuvimos dentro de la caja no te hagas esa chaqueta mental... o sea no somos fugados, no somos Neo, nosotros estábamos afuera quisimos entrar pero nunca entramos, porque éramos muy chidos... No. Quien sabe, algo nos ponía fuera de la norma que socialmente eso te lleva a, vete al diablo. O sea, no vas a entrar, el yo solo tolera al yo, tu no te pareces al yo? legalo como macro, lo que quiero saber en estos casos específicos es que fue lo que nos aventó al rincón, yo creo que fue una forma de aprender el mundo.</p> | | | el ser diferentes | | | | | "que tal que hay otra forma de entender el mundo " | "me gustaria saber nosotros porque somos bichos raros." | Habla de estar fuera o dentro de la "caja" | | | | Las culturas pueden ser restrictivas y no dejan existir lo que es diferente | Eillos y los demás | | | |
| <p>L Como última pregunta Crees que hay alguna diferencia o distinción entre los géneros, femenino y masculino en el hecho de ser gamer?</p> <p>H Yo solo dividí a los gamers de dos formas, o juegas Magic o juegas Yugi ohi eso es lo que me importa, pero hay algo que antecede ya con respecto a ser hombre o mujer, los sistemas educativos, pensemos la hora del recreo, porque los separan a hombres y mujeres, por qué hay juegos donde les permiten jugar a las mujeres y otros donde no, creo que ahí hay una diferencia de cómo están aprendiendo ellas el juego porque a las mujeres no las dejas competir en la cancha y a los hombres si, no solamente se les permite a muchos de ellos no les significa, o sea, creo que la bronca no es ser hombre o mujer sino resolverlo como personas, que le queremos enseñar al chamaco con respecto al juego, un chico que venía del sistema montessori me dice que si, que ahí si jugamos parejo niños y niñas... es que también que de las primeras escuelas de modelo gringo en donde no había diferencia entre hombres y mujeres o sea esas culturas belicas no es que sean mejores, más bien son producto de un mercado peculiar, entonces es tan bueno el dinero de una mujer como de un hombre, o sea, básicamente por eso no porque haya un adelanto social, hay cancha para las mujeres porque tienen dinero, y mientras cumplas con las reglas del juego puedes jugar, pero si notabas la injerencia de las familias en el juego.</p> | | | El género | Separra a los niños y las niñas en las formas de jugar | | | | | | | "creo que ahi hay una diferencia de cómo están aprendiendo ellas el juego porque a las mujeres no las dejas competir en la cancha y a los hombres si, no solamente se les permite a muchos de ellos no les significa, o sea, creo que la bronca no es ser hombre o mujer sino resolverlo como personas, que le queremos enseñar al chamaco con respecto al juego, un chico que venía del sistema montessori me dice que si, que ahí si jugamos parejo niños y niñas... es que también que de las primeras escuelas de modelo gringo en donde no había diferencia entre hombres y mujeres o sea esas culturas belicas no es que sean mejores, más bien son producto de un mercado peculiar, entonces es tan bueno el dinero de una mujer como de un hombre, o sea, básicamente por eso no porque haya un adelanto social, hay cancha para las mujeres porque tienen dinero, y mientras cumplas con las reglas del juego puedes jugar, pero si notabas la injerencia de las familias en el juego. | | | "pero si notabas la injerencia de las familias en el juego. " | | | | |
| <p>a mi me encantaba jugar a las trais en el recreo, pero la mayor parte de las niñas tenían que sentarse a platicar y colorear, yo era incapaz de peinarne a la fecha no me peinó y las otras... o sea, digamos que era un sistema simbólico que de repente yo no entendía mucho por mi familia, o sea tanto mi papá como mi mamá nos trataron a mi hermano y a mi igual, o sea, se que psiquicamente hay diferencias, etc, expectativas distintas... por ejemplo a mi me gustó el futbol mi hermano era del básquet y en realidad no le, le gusta ver los deportes pero lo suyo son los coches y se acabó... bueno, ingeniero... pero mi papá no tuvo empacho, bueno al niño no le gusta a la niña si le enseño, pues a mi me enseñó a jugar, al niño no le interesa pelear, pero a la niña si le intereso y me enseñó, o sea pues orale, él era más de, les interesa, pues se les enseña, va, pues independientemente de si es niño o niña, en mi caso no había un problema por eso, la regla era no truenen materias y era parejo para todos. El asunto es que creo que el problema de interacción con mujeres a lo largo de mi vida ha sido ese, que no hay ciertos juegos simbólicos que se me escapan mucho, en algunos casos los identifico, en otros no. He hecho varios trabajos sobre género y me queda claro que no se trata de ha es que la construcción de la mujer, oportunidades para la mujer, no hay que construir la humanidad como personas, sea desde cualquier campo desde donde nos desempeñemos, sino nunca vamos a terminar con esas diferencias y solo las vamos a seguir propiciando... hay y bueno, lo siento pero creo que tenemos que cortar esto por ahora por que que ya se me terminó el tiempo, espero que te sirva esta entrevista pero ahora tengo que partir</p> | | | El género y la familia | Su papá les enseñaba por sus gustos no su género | | | | | | | | | | no se definían las actividades por roles de género | Estudios sobre género | | | |

[illegible]

| Entrevista | Time Line | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / contextos / lugar | Elementos/narraciones del juego | Emociones | Aprendizaje | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVA DEL YO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia ellos | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| voy a grabar entonces, muy bien. Lo primero que necesito son tus datos generales, tu nombre tu edad, a qué te dedicas y donde vives | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P ok, mi nombre es ***** tengo 26 años, me dedico a hacer estudios de género y activista pues de la diversidad y escribo sobre mitología y videojuegos en distintos medios y vivo en Chihuahua. | | Lo que hace | | | | | | | hacer estudios de género y activista pues de la diversidad y escribo sobre mitología y videojuegos | | | | | | | | |
| L Ok, muy bien. La primera pregunta es, cuándo empezaste a jugar videojuegos | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P empecé como a los 3 o 4 años con space invaders y con mario bros | infancia | 3-4 años | | | Space invaders, mario bros | | | | | | | | | | | | |
| Recuerdas qué era lo que más te gustaba o que más disfrutaste de jugar | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P me gustaba mucho mario bros porque lo veía desde pequeño como un cuento, veía a un personaje y que tenía que rescatar a la princesa y era en general los cuentos que me leían y que leía, siempre me acuerdo mucho del mundo uno, porque lo jugaba una y otra vez por que avencé batallas mucho para salvarlo | infancia | los primeros cuentos | | | Mario bros | Batallas para pasar el mundo | Afianza | | me gustaba mucho mario bros porque lo veía desde pequeño como un cuento, veía a un personaje y que tenía que rescatar a la princesa | | | | | | gamer, fan de los cuentos | | |
| L Te gustaba, que fuera así como un cuento? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P Tenía castillos dragones, este, cosas, los calabozos, era como muy similar a los cuentos que leía, de la bella durmiente, cenicienta, de todo lo que es Hans Christian Andersen, como que veía, no es mario bros también porque ese, era ese ímpetu y tenía que rescatar a la princesa y ya en mario tres como que era más esa relación de mundos fantásticos y todo entonces ahí fue todo mi gusto por buscar ese tipo de juego así como fantásticos, así como la literatura me empujó a buscar y leer todos los cuentos que existen. | infancia | cuentos y juegos | jugar y que te leían cuentos | | Mario bros | | | | ahí fue todo mi gusto por buscar ese tipo de juego así como fantásticos, así como la literatura me empujó a buscar y leer todos los cuentos que existen. | | | | | | gamer, fan de los cuentos | | |
| Entonces después de ese juego que jugaste que tuviera relación con eso que buscaste, porque cuando jugaste eso estabas muy chiquita no? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P sí pues has de cuenta que jugaba lo que llegaba a mis manos, como que todavía no tenía la conciencia de decir, ah comprame este juego no? no que no, no se que juegos salían pero igual si en Chihuahua era complicado, no había ni revistas, era muy difícil. Entonces los juegos que me llegaban eran pacman, space invaders y me gustaba mucho también el tetris y pues básicamente jugaba puro mario, y el siguiente mario que jugué fue el mario world y fue cuando me conseguieron un super nintendo y ya, fue como que el boom de mi vida. | infancia | los juegos que jugaba | Jugar | | mario bros, pacman, tetris, space invaders, mario world, super nintendo | | | | | cuando me conseguieron un super nintendo y ya, fue como que el boom de mi vida. | | | | | gamer | | |
| Recuerdas a alguna persona con la que jugaras, hermanos, primos... | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P Sí con un primo jugamos, todavía seguimos jugamos, tenemos como 20 años jugando juntos, todo tipo de juegos, así de más ahora cualquiera cualquier first person shooter que sale lo jugamos juntos o todo lo que es cooperativo lo conseguimos y nos lo aventamos para jugar juntos, y jugamos el mario 1 y el super mario world, super mario kart, todos los juegos competitivos | infancia | compañero de juegos | jugar | | Mario Kart | first person shooter, juegos cooperativos | | | | | | | | | amiga, prima | tenemos como 20 años jugando juntos | |
| L Cuando juegas con él hay alguna situación, no se de que se juntan todos los viernes o algo? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P cuando éramos pequeños pues nos juntábamos los fines de semana, y sea que yo me iba a su casa o él se venía a la mía y jugábamos así sábado y domingo hasta no dormir, después el se mudó cerca de mi casa entonces así en las tardes noches jugamos y más recientemente nos acoplamos no tan seguido, pero no se que un miércoles o un viernes y jugamos unas tres cuatro horas y ya cada quien a su rumbo y a hacer sus cosas igual las obligaciones de la vida. | infancia | jugar con su primo | jugar todo el día el fin de semana | | | se juntaban los fines de semana | | | | | | | | | prima, gamer | Jugaba con su primo los fines de semana todo el día y ahora se siguen juntando y juegan unas horas | |
| L Cuando estabas pequeña era que de jugabas tu sola con él o jugabas con otros. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P Sí entre semana yo jugaba yo sola y cuando llegaba ya jugábamos en conjunto, con amigos casi nunca. Nada Más con mi primo o con otros dos primos que de repente llegaba, pero casi siempre era yo sola, en lugar de salir a la calle era yo jugando videojuegos | | jugar | jugar sola | | | | | | casi no salía a la calle | | | | | | gamer | Jugaba con su primo, pero pasaba más tiempo jugando sola. | |
| L Recuerdas alguna otra cosa de ese entonces, los adultos que estaban a su alrededor, que tuviera que ver con el momento de que jugaran? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P Pues a mí me lo criticaron mucho porque decían que debía hacer más actividades físicas entonces tuve que empezar a hacerlas... es que estas todo el día jugando... pero de vez en cuando con mi papá o con mi mamá...con mi mamá jugaba mucho tetris de super nintendo, tetris attack, era muy divertido jugar con ella. Y con mi papá jugaba pues street fighter y mario kart | infancia | La regalaban para que hiciera su más actividad física | Jugar con su mamá y su papá | | Tetris Attack, Street Fights, Mario Kart | | diversión | | | | | | | | hija, gamer | Jugaba con su mamá y su papá videojuegos | |
| L después cuando creciste que estabas en la adolescencia y así cambio tu hábito hacia otra forma de jugar? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P pue stube el nintendo 64 y con eso pues me llegaron otros juegos pero seguí con las mismas mecánicas pues tenía el super mario 64, mario kart, mario world, me gustaban los mandos everything, porque en aquel entonces como que todos tenían un play o algo como que notaba que todos tenían como que juegos para que nomás una persona jugara entonces dije, no pues 64 para que cuando vayan a mi casa pues todos jueguen, me gusta que todos jueguen videojuegos, por eso, ahorita por ejemplo la consola más reciente que tengo es un game cube, entonces, todos los juegos que tengo, son mario todo, no? | adolescencia | jugar | compartir sus juegos | | nintendo 64, mario kart, mario world, marios everything, game cube | | | Le gusta compartir | Le gusta jugar en grupo y que todos se diviertan | | | | | | Gamer, amiga | Le gusta jugar en grupo | |
| L Te gusta como esa serie de mario por eso, porque es como que muy cooperativa, en equipo. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P Ajá, es cooperativa, muy familiar y a todos les gusta, entonces digan lo que digan todos juegan mario, jajá, si y se pone muy padre como la red como la convivencia, pueden estar 6 personas y solo hay cuatro controles o tres controles y ahí se van rotando entonces en lo que uno juega los otros aplican o comen, entonces, está muy padre. | | jugar | jugar en grupo | | | | alegría | | convivencia | | se pone muy padre como la red como la convivencia, pueden estar 6 personas y solo hay cuatro controles o tres controles y ahí se van rotando entonces en lo que uno juega los otros aplican o comen, entonces, está muy padre. | | | | Gamer, amiga | Le gusta jugar en grupo | |
| L ahora siguen siendo tus juegos favoritos los de ese tipo como los de mario y esos? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P sí, pues sí procuro un poco eso, y ahora estoy jugando... bueno también me gustan mucho los rpg's y los juegos de táctica como el Final Fantasy Tactics o cosas así, o Fire Emblem, esos juegos que tienen como una historia ligada a lo épico | actual | Otros juegos que le gustan | jugar | | RPG's, Final Fantasy Tactics, Fire Emblem | | | | Le gustan: esos juegos que tienen como una historia ligada a lo épico | | | | | | gamer | | |
| L Crees que tiene que ver con el hecho de que te contaran cuentos cuando eras niña... o sea aparte de jugar videojuegos que vieran esos temas, no sé, literatura películas, etc, otro ámbito también | | | | | | | | | los videojuegos fueron para mí has de cuento pues más que nada una escapatoria no? de la realidad... | | | | | | | | |
| P Pues los videojuegos fueron para mí has de cuento pues más que nada una escapatoria no? de la realidad, entonces en ese aspecto sí me metí mucho en ellos por qué pues no era negar la realidad pero también no me sentía como que apagada a esta y en los videojuegos encontraba ese lado para para ser quien era no? siempre escogía por ejemplo el personaje femenino no? independientemente quien fuera, en mario kart hasta peach y a una mascota, una tortuga o el honguita, algo que no representara un penec, permíteme un segundo es que están tocando la puerta... | infancia y adolescencia | identificación con personajes | jugar | | tomar personajes femeninos | | insatisfacción | | el personaje femenino no? | | | | | | | | |
| L Lásto, déjame cerrar la puerta | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L En esto de que no te sentías agusto con la realidad que estabas viviendo y los videojuegos te ayudaban a escapar, había alguna otra cosa que también te ayudara a hacer eso? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P pues me ayudaba mucho con la identificación identificarme con migo misma, de que veía al personaje y sus atributos y en ellos veía los héroes y heroínas que eran como para... como muy cercanos a mí, otros pueden ser, no se un actor de cine, o incluso un personaje de cómic o una caricatura pues, para mí siempre fue así como que... ah estos personajes son mis héroes precisamente porque igual todas las caricaturas que había pues, personajes, pues sí que más me gustaba era ranna por la realidad que inexistía pero de ahí en fuera era está Rina invierte, de slayers o este Scully de los expedientes X no? | infancia y adolescencia | Juegos, comica, anime, y series | | Acercarse a varios medios de entretenimiento | | | identificación | | me ayudaba mucho con la identificación identificarme con migo misma, de que veía al personaje y sus atributos y en ellos veía los héroes y heroínas que eran como para... como muy cercanos a mí, | | | | | | mujer gamer | no podía acercarse a ese mundo que aforaba por la discordia que eso le podría traer | |
| L era así como que los personajes que yo siempre como que quería y decía, ah, yo quiero ser como ella no? y pero era así como que ahí la vida te dio otro camino y pues ni modo, entonces así como que los videojuegos siempre fueron así como ese medio que me permitió vivir la vida que no podía tener o que no podía acercarme no? por igual, bueno pues tu no sabes por la discordia y todo eso... | infancia y adolescencia | Personajes femeninos | | | | | Rechazo | | Yo quiero ser como ella ese medio que me permitió vivir la vida que no podía tener o que no podía acercarme no? | | | | | | mujer gamer | | |
| L Eso cuando fue cuando estabas más pequeña? o en la adolescencia? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P Me cayó el veinte como hace 3 años, pero en retrospectiva pues yo creo que siempre escogía el personaje femenino como un método de identificación no y en los escritos que hecho es que normalmente cuando escogemos un personaje es porque nos identificamos con los atributos que tiene no? o sea, y me gustan mucho por eso los juegos de pelea porque es donde están los principales arquetipos de todo. | Personajes femeninos | jugar | escoger el personaje femenino | juegos de pelea | identificación | cuando escogemos un personaje es porque nos identificamos con los atributos que tiene no? | | | me gustan mucho por eso los juegos de pelea porque es donde están los principales arquetipos de todo | | | | | | mujer gamer | | |

| Entrevista | Time Line | Contexto | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / contextos / juegos | Elementos/narraciones del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVAS DEL JO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia ellos | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------|----------------------|--------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <p>¿Aparte de que fuera el arquetipo femenino te identificabas con algún específico arquetipo femenino de los juegos?</p> <p>P</p> <p>si, me gustaba... Zelda no me gustaba antes, hasta que apareció el rollo Zelda en el ocarina pero por el rollo de este personaje como es, primero es la niña está y después resulta que es como un ninj y después es la princesa fuerte no? hace lo que quiere... o en los juegos de jets me gustaba mucho... , a pesar de que Chun Li fue la primera no me tanto hasta que apareció esta sakura o la mala que tiene el ojo de luz que no me acuerdo como se llama, y es soul calibur 2, que es uno de los juegos que más he explotado... este Tándem, es como el personaje con el que más me he identificado en mucho tiempo y pues también Jade de beyond good and evil, ha sido, como que ese es mi arquetipo de personaje incluso hasta en perfiles élicos como que es un poco similar entre ellas, o son así o son personajes tipo por ejemplo como los que te mencionaba, niñas, básicamente pelfinas, ya ver los personajes Scully de los expedientes, fina inverse, mi personaje en mass effect también es pelfina o todos los personajes que crees en monster hunter o algo tienen como ese mismo atributo</p> | | | | | | Zelda ocarina of time, Chun Li, Sakura, Tándem Jade de beyond good and evil | | | primero es la niña está y después resulta que es como un ninj y después es la princesa fuerte no? hace lo que quiere | | | | | | | | | |
| <p>L</p> <p>Por eso traes ese título</p> <p>P</p> <p>Si por eso traigo ese título.</p> | | | | | | | | | son personajes tipo por ejemplo como los que te mencionaba, niñas, básicamente pelfinas, ya ver los personajes Scully de los expedientes, fina inverse, mi personaje en mass effect también es pelfina o todos los personajes que crees en monster hunter o algo tienen como ese mismo atributo | | | | | | | | | |
| <p>L</p> <p>Me mencionas que te gustaba como esa identificación con el personaje y aparte las mecánicas que eran como en compartidos no? la parte de la narrativa del juego que no era tanto la narrativa sino, lo que tu te imaginabas el juego</p> <p>P</p> <p>al principio era así cuando no tenían mucho, pero ya ahorita busco juegos que te tengan ese nutrieite extra no?</p> | | | | | | | | | | Juegos con narrativas más complejas | | | | | | gamer | | |
| <p>L</p> <p>como de una historia épica?</p> <p>P</p> <p>Si por eso me encanta bioware lo he jugado desde KOTOR, desde Star Wars, y después me aventé Jade Empire y después Mass Effect y así como que la mejor compañía que existe por el hecho de que hay una historia planificada pero tú la guías y por eso me decepciono mucho Fable, lo jugué... pero no era lo que esperaba.</p> | | | | | | bioware KOTOR Star Wars, Jade Empire, Mass Effect, Fable | | | Le gustan las historias épicas: Si por eso me encanta bioware | por el hecho de que hay una historia planificada pero tú la guías | | | | | | gamer | | |
| <p>L</p> <p>qué cosas disfrutas más de jugar?</p> <p>P</p> <p>Los ambientes y la música, yo creo por eso me pierdo mucho en juegos que tienen como que una atención a los ambientes, a veces me he quedado como que viendo los fondos, yo creo que por eso no he acabado Journey a pesar de que dura como 5 horas porque me he quedado viendo así de que... has mira la arena, y me pierdo en toda la arquitectura... cuanto llevas jugando? no, como 40 horas y en que nivel vas, en el tercio, ya ves que cada nivel cambia como que de colores me da un blow mind, es donde también en child of eden, que salió cuando apenas salió el Xbox 360 y el play station, has de cuenta es un juego, un shooter clásico pero es cineático, maneja la cinestesia y los ambientes son fondos increíbles y básicamente los ambientes van mutando en formas no? hay un nivel que me gusta mucho que se llama evolución que inicia en el agua, hay unas raíces y llenas que ir liberándolas, y después esto se convierte como en peces, una marlinaraya, después la ballena muda en una cosa muy bonita y sale de la tierra y se convierte en un leñín, y está así como wow y el sonido de este es maravilloso. Este salió como bundle cuando salió el 360 porque se podía jugar con el net, entonces era muy padre, todo lo del aspecto gráfico del juego es muy chida y la música está muy padre también, porque es un juego, es un shooter rítmico, entonces está muy interesante.</p> | reciente | Admirar los juegos | jugar | | | Se "pierde" admirando los juegos | Journey, Child of eden | contemplación | | Le gustan mucho los ambientes y la música del juego: yo creo por eso me pierdo mucho en juegos que tienen como que una atención a los ambientes, a veces me he quedado como que viendo los fondos, yo creo que por eso no he acabado | | | | | | gamer | | |
| <p>L</p> <p>Alrededor de lo que pasaba mientras jugabas videojuegos hasta ahora, qué cosas crees que tuvieron un impacto importante en tu vida por el hecho de estar jugando. A lo mejor algo que te haya ayudado a pasar alguna etapa o algo que te haya atraído también</p> <p>P</p> <p>Si me regalaban, porque no lo metía la misma dedicación a la escuela que a los juegos, porque me veían como 6-7 horas en los juegos y no sabía entonces, no fu alumno sobresaliente pero no fu del promedio, que está como de ocho no? todo el tiempo, pero a sabiendas de que podía dar más no? o sea yo fácilmente podría estar en el cuadro de honor.</p> | Etapas escolar | Jugar mucho y reñirlos | La escuela | | No sacar las mejores calificaciones | | | | | | | | | | | Estudiante, hija, gamer | | |
| <p>pero pues igual las crisis de identidad le gente como que no estábamos en las mismas frecuencias con los amigos... nomás jugar con ellos deportes y ya, en el recreo y los videojuegos lo que me daban fue la sensación está de que ir avanzando no? siempre creo que esto por el camino del héroe que inicias sin nada y te vas esforzando para cumplir ciertos objetivos y vas creciendo y al principio que esas alguien bien así como que bien enriquece más adelante con el tiempo te conviertes en alguien que puede derrotar cualquier demonio no? y eso era para mí como una metáfora de vida.</p> | Etapas escolar | Crisis de identidad | | | | | | | los videojuegos lo que me dieron fue la sensación está de que ir avanzando no? al principio que esas alguien bien así como que bien enriquece más adelante con el tiempo te conviertes en alguien que puede derrotar cualquier demonio no? y eso era para mí como una metáfora de vida. | | | | | | | Si me regalaban, porque no lo metía la misma dedicación a la escuela que a los juegos, porque me veían como 6-7 horas en los juegos y no sabía | | |
| <p>y es algo así de ejemplo que ahorita pues no hay nadie que, no tengo a nadie a quien sea como que superior a mí o algo, yo sé que todo lo puedo entender gracias a eso de los juegos no? por qué pues cuantas experiencias de vida tienes en un videojuego no? te pasas resident evil sobreviviendo a una ciudad llena de zombies no? Silent Hill lográste salir con vida de un lugar de otro mundo lograr así en mí no... rompiste ocho mundos para lograr un objetivo que era rescatar a alguien, no? fuera una princesa o no o sea es un ser querido y así cada juego es esa situación no? y está, doctor maru, en los últimos niveles lograr así como, que yo imaginaba es como el estallido de un enfermo y estás matando los virus no? entonces sientes como que lo curaste no?</p> | Actual | Experiencias de juego | Jugar | | | Resident Evil, Silent Hill, doctor maru | | | no tengo a nadie a quien sea como que superior a mí o algo, yo sé que todo lo puedo entender gracias a eso de los juegos no? | | | | | | | como que no estábamos en las mismas frecuencias con los amigos... nomás jugar con ellos deportes y ya, en el recreo | gamer, compañera, amiga | no se sentía " en la misma frecuencia con sus amigos" |
| <p>siempre si fue como esa sensación de las experiencias y como tengo muy desarrollada la empatía se me hacía como que vieras un poco más reales o poderlas trasladar así, no solo fue como para las personas ven películas y se comueven y hasta ahí queda, no aplican lo que aprenden en las películas, muy pocas veces lo aplican en la vida y lo que yo hago es que tanto los videojuegos como otros entretenimientos como que lo llevo a mi vida no? las experiencias los malos tratos no, la... el infierno incluso.</p> | Actual | transferir sus experiencias de juego | jugar, ver películas | | | | | | esa sensación de las experiencias y como tengo muy desarrollada la empatía se me hacía como que vieras un poco más reales o poderlas trasladar así... | lo que yo hago es que tanto los videojuegos como otros entretenimientos como que lo llevo a mi vida no? | | | | | | las personas ven películas y se comueven y hasta ahí queda, no aplican lo que aprenden en las películas, muy pocas veces lo aplican en la vida | Gamer | |
| <p>L</p> <p>Recuerdas algún evento?</p> <p>P</p> <p>Pues un momento que me hizo muy triste, yo creo que mass effect es el juego más reciente que me ha hecho así sentir más, porque no se si he jugado el uno, hay una parte en el juego, a mí me gusta mass effect por el desarrollo de personajes como que en los dos primeros que en los jugue como que la historia se centra así como que más global no? de tu y (insoluble) del universo y poco a poco se ve el rollo que tienes con las personas, pero en el uno hay un momento en el que hay dos personajes con los que te llevas muy bien y por la misión tienes que elegir o el uno o el otro, no, si ayudar al uno o al otro y es que al que debes atráe va a morir, entonces como yo plático siempre con todos los monos, les saqué todas las conversaciones que puedo, y pues los personalizo, no? les doy como una identidad, el perdidos es así como que, se siente así como que diablos no? ya no están no? y lo vas también que el personaje siente ese peso...</p> | reciente | perder a un personaje amigo en el juego | | | | Cuando perdí a uno de los personajes en un juego | Mass Effect | Empatía, tristeza | les doy como una identidad, el perdidos es así como que, se siente así como que diablos no? ya no están no? y lo vas también que el personaje siente ese peso... | | | | | | | Gamer | | |
| <p>verme jugar un videojuego debe ser muy divertido también, verme así como que llorando, me pasó también con el shadow of the Colossus cuando perdíes a Agro, cuando saltas el puente, son esos momentos en que, dices ya no hay vuelta atrás, o brinca o vas a la libertad y estás en la libertad y (insoluble) por ejemplo cuando en el puente cuando se rompe, es escalofriante, estaba sola en navidad jugando ese juego el año pasado y ahñh y llorando en navidad jajaja... fue así como que me llegó mucho y yo creo que me llegó mucho a ese juego no? y pues esas situaciones muy absurdas o también, o sea</p> | Actual | Ponerse triste por tomar decisiones en un juego | jugar | Llorar | | shadow of the Colossus | | Tristeza | estaba sola en navidad jugando ese juego el año pasado y ahñh y llorando en navidad jajaja... fue así como que me llegó mucho y yo creo que eso ayudó que yo tenía mucho más cariño a ese juego no? | | | | | | | Gamer | Encarilarse con los personajes | |
| <p>cuando por ejemplo te pones a analizar la metáfora de los yoshis en super mario world no? de que siempre están ahí para ayudarte y siempre aparecen y siempre aparecen uno tras otro y a veces se sacrifican para que tu sigas avanzando, así como, que te pones a pensar y dices, tantos yoshis que sacrificó solamente para una moneda, no? jajaja y es cuando o sea te empizo a dar ese valor emotivo a las cosas no? se lo doy mucho, y cosas como si juego mario kart ahí si soy una maldita, no? saca la peor versión de mí y me gusta mucho por ejemplo mario tenis, es que es el otro smash bros, y mario Kart y nadie lo juega, y está bien demandante, es bien... bueno yo todavía lo sigo jugando y...</p> | Actual | Personajes de los juegos | jugar | | | yoshi, Mario Bros, Mario Tennis | | Envidia es cuando o sea te empizo a dar ese valor emotivo a las cosas no? se lo doy mucho. | Hablando de los Yoshi: y siempre aparecen y siempre aparecen uno tras otro y a veces se sacrifican para que tu sigas avanzando, así como, que te pones a pensar y dices, tantos yoshis que sacrificó solamente para una moneda, no? | me gusta mucho por ejemplo mario tenis, es que es el otro smash bros, y mario Kart y nadie lo juega, y está bien demandante, es bien... bueno yo todavía lo sigo jugando y... | | | | | Retirándose a Mario tenis "Nadie lo juega" | Gamer | | |
| <p>L</p> <p>También el de soccer que tiene muchos poderes no?</p> <p>P</p> <p>Si ese casi no lo he jugado, no lo he podido conseguir es como el único que me falta, porque tengo gold, tenis, de mario party me robaron el cuatro y el seis, y tengo que volver a conseguirlos y me falta el soccer y ya tendría todos los marcos que salen, espasando los que no he podido conseguir que son los RPGs que no lo he podido jugar y me duele y quiero jugarlos... mario paper... y me late mucho el juego, porque por los personajes o sea, hay un yoshi que no es el yoshi clásico que y que lame tu cabeza un un mál y una chita que es el niño bonito. Me gusta que en los paper mario e incluso en los Mario party a los personajes se les da como un rol con más identidad, no solamente son así como patitos que te quieren golpear.</p> | Actual | juegos de mario que tiene | jugar | | | Le robaron dos juegos | | | Me gusta que en los paper mario e incluso en los Mario party a los personajes se les da como un rol con más identidad, no solamente son así como patitos que te quieren golpear. | | | | | | | Gamer | | |
| <p>Hay algo dentro del juego o alrededor de este que no te guste?</p> <p>P</p> <p>Yo creo que a veces que no se enfuquen mucho en el desarrollo de las historias yo creo, aunque sea mínimo, los juegos que tengan un pequeño argumento no? es algo que busco mucho no?</p> | Actual | que le disgusta de los juegos | jugar | | | | | | | | No le gusta: que no se enfuquen mucho en el desarrollo de las historias | | | | | Gamer | | |

| Entrevista | Time Line | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / consultas / preguntas | Elementos/narraciones del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valoraciones | NARRATIVAS DEL yo | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia ellos | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------|--|
| <p>L Dentro del mundo gamer hay algo que no te guste?</p> <p>P El sexismo y el acoso que existe, yo estoy contra todo esto... entonces por eso como que busco darle más cabida a los juegos en donde hay personajes femeninos como protagonistas no? como Recordar me es incluso la nueva Torita Ráider, que me gusta mucho todo el cambio que le dieron. Jugar Tomb Raider y me gustó que le personaje es más humano y el personaje es más joven, está aprendiendo a ser esa Lara Croft que conocimos al principio, pero me gusta mucho de que igual es una chica bonita, no es la chica eufemante que conocíamos y hay unos detalles que si no me gustan tanto que se la pasa gritando, y es muy exagerado, pero puede haber gente así entonces... ¡aja por cualquier cosa así la gana gritando pero que por lo que visto en videos como que si hay un pequeño desarrollo de personaje y le han dado continuidad y creo que es porque lo tiene square enix y eso es como lo que me da como que calidad, porque generalmente utilizan muchos personajes femeninos en sus protagonistas. Recuerdo Lighting y Terau son mis personajes favoritos de final fantasy y a las dos les va muy mal.</p> | Actual | Que que gustó del mundo gamer | Sexismo | | Tomb Rider, Final Fantasy | | Empatía desagrado | | Recuerdo Lighting y Terau son mis personajes favoritos de final fantasy y a las dos les va muy mal. | | | | | | Gamer | | | |
| <p>L Qué crees que ha sido lo más relevante de tu vida como videojugadora?</p> <p>P Me dio el deseo de competencia, me hizo competitiva, si, me hizo muy muy competitiva</p> | | Aprendizajes | Competir | | | | Me dio el deseo de competencia, me hizo competitiva | | | | | | | | Gamer | | | |
| <p>L Desde que estabas pequeña a ahora en qué ha cambiado tu manera de jugar?</p> <p>P Yo creo que antes jugaba por jugar y ahora juego por vivir experiencias, yo creo que eso es lo más significativo, antes si agarraba cualquier juego, y ahora no le agarró un call of duty por que no veo que tenga así como un objetivo no? a pesar de que puede ser muy competitivo es donde veo que... no en mirarlo así es, no se, es un círculo... o como en smash que son competencias pero es más de habilidad y cosas así y no tanto de que ha mira es un camper o es que tiene una billetera más grande que tu y por eso tiene mejores armas jajaja</p> | actual | Por que juega | Jugar | | Call of Duty Mario Kart, Smash | | Apreciación | antes jugaba por jugar y ahora juego por vivir experiencias, yo creo que eso es lo más significativo, | | | | | | | Gamer | | | |
| <p>... es así como que son cosas como que no me gustan tanto, no? y por eso busco como que... busco, ya juego... busco más experiencias, por ejemplo gears of war me gustaba también por eso, pero pasaba lo mismo en la... de que había quienes se la pasan haciendo mañas, y por eso lo jugaba de vez en cuando, pero me gusta mucho por ejemplo su historia no? o el Halo, me encantaba, el modo en línea nunca lo jugué porque igual no me gustaba pero la historia me fascinaba no? y es que amo la ciencia ficción entonces así como que haaa que padre, el espacio, y me encanta todo el rollo de inteligencias artificiales, pues cortana es para mi uno de mis personajes favoritos por la evolución misma que le han dado y a parte porque me recuerda mucho yo robot de Isaac Asimov, las inteligencias artificiales que maneja en el libro si son así como que muy similares a la evolución que tiene Cortana.</p> | reciente | Las historias y personajes que le gustan | Jugar | | Gears of war, Halo | Cortana | | | Le gusta la historia de Gears of war pues cortana es para mi uno de mis personajes favoritos por la evolución misma que le han dado y a parte porque me recuerda mucho yo robot de Isaac Asimov. | | | | | pasaba lo mismo en la... de que había quienes se la pasan haciendo mañas, y por eso lo jugaba de vez en cuando, | Gamer | | | |
| <p>L Esta parte de la competitividad y de buscar experiencias crees que se ha ido a otras partes que están fuera del hecho de jugar, se se a tu trabajo, con tu familia o amigos?</p> <p>P si pues se han ido por ejemplo en el trabajo ahora busco por ejemplo si soy así que me pongo un objetivo y es hasta cumplirlo no y lo malo es que me hecho leica no, también, creo que es por culpa de los videojuegos que ahí me quedaba hasta que consiguiera tal cosa... y eso que me interesa pasarlo al 100% o sea tener todas las cosas pero lo paso una vez y ¡lo dejo mucho tiempo y después lo retomo, entonces yo creo que eso ha sido lo bueno y lo malo que me han dejado porque me dio mucha esperanza también, yo creo que también por culpa de mario bros no?</p> | reciente | que le han dejado los videojuegos | | seguir intentando hasta cumplir los objetivos | Mario bros | | Terquedad, esperanza | si soy así que me pongo un objetivo y es hasta cumplirlo no y lo malo es que me hecho leica no, también, creo que es por culpa de los videojuegos que ahí me quedaba hasta que consiguiera tal cosa | | | | | | | | | | |
| <p>L Esperanza?</p> <p>P Esperanza porque haz de cuenta de que me plicas un proyecto no? y lo vamos a hacer o algo y confío mucho en él y me meto al 100% en el no se... pues a pesar de que me valía a t un poco mal económicamente o algo la cosa es como estar muy metida en ese proyecto no? hasta sacarlo y confiar y todo el rollo, como que estaba valía todo cuanto de hadas, los tengo muy arraigados tanto por los videojuegos como por Disney, no se si ahí haya habido algo en mi educación o que... por que me hizo muy positiva y optimista y muy congruente no? y aparte como que siempre buscar las... yo creo que también porque me gusta todo eso... estas historias no?</p> | | Esperanza | | | | | Esperanza | | Esperanza porque haz de cuenta de que me plicas un proyecto no? y lo vamos a hacer o algo y confío mucho en él y me meto al 100%... como que estos valores tipo cuento de hadas los tengo muy arraigados tanto por los videojuegos como por Disney | | | | | | | | | |
| <p>L qué otras cosas consumes además de los videojuegos y las películas que Disney que mencionas?</p> <p>P Animé, cómics películas hasta series absurdas, yo consumo todo tipo de contenidos, no los veo como buenos o malos porque me gusta mucho el cine serie B por ejemplo, lo que es de Robert Rodriguez y cosas así, lo absurdo y me encanta todo eso</p> | | Medios que consume | estar en contacto con varios medios | | | | | | Animé, cómics películas hasta series absurdas, yo consumo todo tipo de contenidos, no los veo como buenos o malos porque me gusta mucho el cine serie B por ejemplo, lo que es de Robert Rodriguez y cosas así, lo absurdo y me encanta todo eso | | | | | | | | | |
| <p>L Cuéntame sobre tu trabajo en estudios de género y videojuegos, desde cuando lo haces por qué razones y cómo funciona eso para ti</p> <p>P Tengo desde principios de este año con eso, es una columna que nombre del beso al género en los videojuegos y ya voy metiendo distintos temas, comencé porque siempre quise hablar sobre género, bueno más que nada por mi transición siempre quise como que, como empatizo mi transición a lo que me gusta que son los videojuegos y porque en mi experiencia todo lo aprendía ahí no? yo supe ser niña no porque veía a las mujeres o porque veía revistas? yo supe ser niña porque me identificaba con las vicencias que tenía dentro del juego no?</p> | Actual | Su trabajo | Escribir de forma profesional | Escribir en WASD | | | | empatizo mi transición a lo que me gusta que son los videojuegos y porque en mi experiencia todo lo aprendía ahí no? yo supe ser niña no porque veía a las mujeres o porque veía revistas? yo supe ser niña porque me identificaba con las vicencias que tenía dentro del juego no? | | | | | | | Escritora | | | |
| <p>Entonces la columna la fu trabajando para eso no, porque veía primero la representaciones de género y cómo se veían los videojuegos y después ya me metí en rollos de pues pues del sexismo que hay en ellos, las metáforas, o sea cómo se maneja el género en todos sus aspectos del juego, no se si las has leído... siempre inicio como, la primera parte de la columna es como que hmmm... es algo que no tiene nada que ver pero es relacionado al beso, es la cuestión de que es un beso no? los juegos y casi todos son experiencias personales, todo lo que escribo son cosas que me han pasado y ya de ahí como que la introducción a la columna, la puedes encontrar en WASD.</p> | actual | Su trabajo | Escribir de forma profesional | Escribir en WASD | | | | | la columna la fu trabajando para eso no, porque veía primero la representaciones de género y cómo se veían los videojuegos | | | | | | Escritora | | | |
| <p>L El escribir en WASD también empezó a principios de este año.</p> <p>P si, empecé en noviembre a escribir... empecé con un texto sobre mitología en Journey y en WASD, ajá, fue el segundo año donde escribí porque tuve una pequeña buena y mala experiencia en tierra gamer entonces me salí como al mes o mes y medio y entonces ya como que ya fue el año pasado con Mago por que hicimos la ponencia fue cuando volvía este mundo, hicimos una ponencia sobre narrativa</p> | actual | Su trabajo | Escribir de forma profesional | Escribir en revistas en internet empecé en noviembre a escribir | | | | | | | | | | | Escritora | Dar ponencias, trabajar con Mago | | |
| <p>L La del deuhour no?</p> <p>P Si esa y este año hicimos otra pero ya enfocada al cuento maravilloso, ya es como que otro aspecto de narrativa, entonces fue eso como lo que me regresó la espíritu y de eso que esto va a ser mi vida y que tengo que esforzarme para sacarlo adelante</p> | actual | Su trabajo | Estudiar la narrativa | comenzar a escribir | | | Entusiasmo | este año hicimos otra pero ya enfocada al cuento maravilloso, ya es como que otro aspecto de narrativa | fue eso como lo que me regresó la espíritu y de eso que esto va a ser mi vida y que tengo que esforzarme para sacarlo adelante | | | | | | Escritora | | | |
| <p>L Te quieres dedicar a escribir sobre videojuegos</p> <p>P si me quiero dedicar al periodismo y la investigación más a la investigación de los videojuegos, porque los veo como un medio de expresión social y artística entonces para mí los videojuegos por ejemplo no son arte, pero en ellos se ejercen muchos elementos artísticos y eso es lo que me gusta, o tomando muchos elementos de las demás artes, entonces, como tal no creo que sea un arte si acaso sería como una intersección por que creas un código es lo se, en la vida real hacer una vasija, pero lo que pones en la vasija no es... o sea, se complementa pero no la hace a la vasija arte, sino un medio para expresarte, así es como lo veo</p> | actual | Su trabajo | escribir e investigar sobre videojuegos | | | | | | | | | me quiero dedicar al periodismo y la investigación más a la investigación de los videojuegos | | | Escritora, investigadora | | | |
| <p>L Antes de ponerte a escribir, que estabas haciendo, a que te dedicabas.</p> <p>P Me dedicaba a las artes plásticas más de lleno, y daba talleres gratuitos... y también de poca remuneración que era con lo que vivía en lugares públicos y en escuelas y en un establecimiento del instituto de la juventud de aquí, talleres de introducción, primero fueron así de dibujo y de pintura y después los lleve a la introducción a las artes plásticas porque me di cuenta que las personas tienen miedo de expresarse de manera gráfica, o sea de dibujar, dicen, es que dibujo bien feo o algo, y les digo todos dibujamos feo, y entonces como que lo que hago es simplemente introducirlos en este mundo y decirles, así hice mi plan para meterlos y les dije, mira están estos cinco cursos o aprende por tu cuenta, mi plan es como que quitarles el miedo de dibujar no? de expresarse.</p> | | Su trabajo anterior | Dar clases | | | | | | | | | | | | Me dedicaba a las artes plásticas más de lleno, y daba talleres gratuitos | Maestra | Con sus alumnos | |
| <p>L Tu estudiaste artes plásticas?</p> <p>P Si estudié, en mi bachillerato, estude en un centro de educación artística, los conocidos como CEDART y en el de aquí de Chihuahua y de ahí salí con la especialidad en artes plásticas.</p> | Preparatoria | Estudio artes plásticas | Estudiante | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Entonces Elegí como que lo... pues quieres ganar dinero, pues si... pero por eso, está difícil pero se puede,</p> | | | | | | | | | Las artes plásticas | | | | | | | Estudiante | | |

| | Entrevista | Time Line | Prácticas | Acciones / eventos | Objetos / contenidos / juegos | Experiencias/mecánicas del juego | Emociones | Aprendizajes | Identificación | Intereses | Valores/nos | NARRATIVAS DEL YO | NARRATIVAS DE LOS OTROS | Narrativas de los otros hacia ellos | Narrativas de ellos hacia los otros | Roles | Socialización | Productos |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------|------------------------|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------|-------------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------|---------------|-----------|
| L | Crees que tiene algo que ver que te gusten los videojuegos con esta parte artística? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | Si yo creo que eso definió mucho porque era yo de que no más ponía el... tengo un juego para cubo, que se llama Tales of Symphonia, ahí me encanta ese juego creo que lo he pasado 10 veces jajaja, es una cosa así increíble no? y sin guías, acá como que voy descubriendo cosas mientras voy avanzando, porque cada vez es más fácil porque si guardo lo que es el dinero y algunos detalle no? nunca las habilidades como eso de que aprenden habilidades diferentes... el dinero, por andar batiando comprando, es la única manera en la que rompo el juego cada vez que lo retiro, pero digo ya jaseé el juego dos veces desde el inicio... perdoname muricito, pero si influyó mucho porque ya a veces así en los juegos de marío así el smash bross me gustaba mucho dejar el sound test en el fire emblien de amecue que salía tenía el sound test y me encantaba que tuviera el sound test porque dejaba las medicinas y a veces así trabajaba y en el super nintendo cuando tenía donkey kong, dejaba que se fuera la música y veía los ambientes y de ahí los dibujaba no? y en el smash que te daba la oportunidad de poner pausa para foto iba a ciertas partes y eso lo dibujaba. | el arte y los juegos | Jugar, dibujar | dejar puesto el sound test, dibujar | Tales of Symphonia, smash bross, donkey kong | Guías de juego, sound test | satisfacción | | Le gustaba dejar puesto el sound test de los juegos para dibujar, de esa forma destaca el arte (sonoro) de los videojuegos, también se pone a dibujar con ellos | | | | | | gamer | | | |
| | entonces, hoy te estoy buscando estudiar diseño de interiores yo creo que si es una gran parte de eso, porque cuento mucho en en animal crossing, ahora tengo el de cubo, las casitas, has de cuenta que era, que lo califican el feng shui, y ah, vamos a ver que tal no? y pasaba más tiempo ordenando las cosas dentro de la casa que haciendo cosas fuera de ella no? yo creo que también por que soy una persona que le gusta más estar como que, si mi ideal es si puedo conseguir un trabajo que pueda hacer desde casa o algo... ya pues solo saliendo a comprar cosas... realmente soy como muy emulista no? me quema el sol... | actual | nuevas cosas que aprender | estudiar | | | motivación | | | | | | | | | estudiante, gamer | | |
| | No te gusta salir preferes estar online, o jugando o adentro. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | si, me gusta salir pero me gusta tener un objetivo, o sea salgo? por qué salgo? no? pero me gusta como ellos como si logras corto que generar le permite como que ciertas libertades no? no puedo estar atada a las cosas, los trabajos formales para mí son como que muy asfixiantes, entonces como me siento así como que me ahogo y me dan ataques de estrés incluso | actual | su trabajo | trabajo en casa | | | | | me gusta cómo estos medios porque si logras como que generar la persona como que ciertas libertades no? no puedo estar atada a las cosas, los trabajos formales para mí son como que muy asfixiantes. | | | | | | | | | |
| L | El trabajo que haces en WASD lo haces tu sola o lo compartes con alguien o trabajas con alguien? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | Pues haz de cuenta, que lo que yo publico yo lo sacó de mí yo solo así lo que es más totalmente, recibe sus correcciones por Mago, porque es la que hace que la magia surja por que hace que tenga como coherencia el texto, es mi buena compañía, es lo que sabe, no solamente de títulos y de gramática, sabe de narración, de narrativa de contexto, entonces eso es muy bueno y pues el apoyo que dan ahí en la página. | actual | su trabajo | escribir | | | | | | | | | | Mago, porque es la que hace que la magia surja por que hace que tenga como coherencia el texto, es mi buena compañía, es lo que sabe, no solamente de títulos y de gramática, sabe de narración, de narrativa de contexto. | Compañera de trabajo | Trabaja con Mago | | |
| | el proyecto no lo inicié ni nada, me invitaron y pues dije, vamos acá... me dijeron, puedes escribir lo que tu quieras, y dije uauu, puedes escribir lo que tu quieras, y ya pues me encanta porque ahí saqué un texto, textos que, por ejemplo de de journey que es como, toda la simbología del juego los cobitos todos los elementos de ahí que representan, saqué uno de rage, que casi nadie jugó rage y es maravilloso ese juego, es como más max the theme, entonces está bien padre, y sacar uno de como la figura de la tortuga se emplea en los videojuegos no? y en una serie, me gusta mucho la mitología y la simbología entonces como que busco esos elementos para representarlos. Aparte lo del género | su trabajo | | | | | libertad para escribir | | me gusta mucho la mitología y la simbología entonces como que busco esos elementos para representarlos. Aparte lo del género | | | | | | | Escritora | | |
| L | ok, para ti que significa tu tiempo de ocio? que es? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | Yo creo caminar, ese es mi tiempo de ocio, los trayectos de un lugar a otro, que voy en camión, o ir en el DF en metro, eso es como que mi tiempo de ocio y me gusta mucho observar a la gente, a veces solo voy aquí al centro de la ciudad y me compro una comida y me siento y me pongo a ver a la gente pasar y no antes les creaba historias, no? pero ya como que se me hizo un poco aburrido y lo que ahora hago es ver que persona, o sea, tratar de identificar quien es la persona, cómo hace a cómo camina, cómo me ve, cómo se expresa, o sea algo así como tratar de averiguar quien es, me obsesiona un poco tratar de averiguar quien es. | ocio | caminar | inventar historias o analizar a la gente | | | | | Yo creo caminar, ese es mi tiempo de ocio, los trayectos de un lugar a otro, que voy en camión, o ir en el DF en metro, eso es como que mi tiempo de ocio y me gusta mucho observar a la gente, a veces solo voy aquí al centro de la ciudad y me compro una comida y me siento y me pongo a ver a la gente pasar y no antes les creaba historias, no? pero ya como que se me hizo un poco aburrido y lo que ahora hago es ver que persona, o sea, tratar de identificar quien es la persona, cómo hace a cómo camina, cómo me ve, cómo se expresa, o sea algo así como tratar de averiguar quien es, me obsesiona un poco tratar de averiguar quien es. | | | | | me pongo a ver a la gente pasar y no antes les creaba historias, no? pero ya como que se me hizo un poco aburrido y lo que ahora hago es ver que persona, o sea, tratar de identificar, quién es la persona | | | | |
| L | Así es como tú pasas ese tiempo de ocio, no lo relacionan tanto con el hecho de jugar entonces? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | no, así como que parte, yo creo que como que es donde se mezcla el rollo de jugar y las artes plásticas por que me hicieron una persona, pero, ya era, observadora, pero me hicieron ahora no solo cosas sino también mirar y contemplar todos los aspectos y es algo que es como que disfrutó mucho, así salir en la mañana es muy diferente a salir en la tarde, por la fuente de luz por las personas que pasan. | ocio | jugar | | | | contemplación | | el rollo de jugar y las artes plásticas por que me hicieron una persona, pero, ya era, observadora, pero me hicieron ahora no solo cosas sino también mirar y contemplar todos los aspectos y es algo que es como que disfrutó mucho. | | | | | | | Gamer, artista plástica | | |
| | yo creo que por eso me encanta la navidad porque yo creo que las personas son como qué más optimistas y más alegres en esas fechas? ya que a todos les dieron su aguinaldo y jaja, yo nunca he recibido un aguinaldo, entonces se me hace bien fascinante cuando llegue a generar uno, no? o a no tener la necesidad de tener uno, entonces... por que hasta se ponen más felices, yo creo que más entusiastas, avasadas, por el dinero, y yo digo, pues... así como que digo se me hace muy padre porque se acerca el 19 o el 20 y si las ves, un poco desahucadas pero cuando ya pasa el 24 y 25 ya las ves relajadas porque se unta la familia, entonces por qué. | | | | | | | | me gustan estas cosas no? de que cómo se humanizan las personas en esos días no y se ayudan más y todo. | | | | | yo creo que por eso me encanta la navidad porque yo creo que las personas son como qué más optimistas y más alegres en esas fechas | | | | |
| | yo contemplo la navidad desde la perspectiva desde Charles Dickens, no desde un aspecto religioso, es por eso que me gustan estas cosas no? de que cómo se humanizan las personas en esos días no y se ayudan más y todo. Entonces me gusta salir e ir a las tiendas y ver los arreglos. Hay más optimismo, más suicidios y más optimismo | navidad | | | | | optimismo | | | | | | | | | | | |
| L | Ya como para terminar, qué sentimientos o sensaciones relacionadas con el hecho de jugar? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | Como busco experiencias, cuando busco más esas emociones fuertes es cuando juego videojuegos como mass effect o que tienen más una historia más compleja como prince of persia o cosas así. | | | | mass effect, prince of persia | | intensidad | | | | | | | cuando busco más esas emociones fuertes es cuando juego videojuegos como mass effect o que tienen más una historia más compleja | | gamer | | |
| L | pero emociones fuertes como qué? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | es el análisis de la esperanza, este la frustración no? no por el reto del juego, esos límites oscuros que de repente van tomando estree, por ejemplo, o momentos de que esperamos ver muchas sagas que se den, por ejemplo en resident evil 6 la primera vez que se dan un bicho Leon y Ada Wong fue así como que por fírl no? o sea como que busco esas emociones como alegría, tristeza, emoción, la adrenalina, el miedo no? pero que la exprese el personaje, que me la transmita a mí, que que levené el personaje represento no? me molestó un poco que el personaje va a ser como un cartón o algo pues que padre, por ejemplo en silent hill todos los rollos envolivos que tiene el juego, sobre todo el dos, yo creo que es el más fuerte en emotividad. | Buscar emoción en los juegos | jugar | | Resident Evil 6, Silent hill | | emotividad | | es el análisis de la esperanza, este la frustración no? no por el reto del juego, esos límites oscuros que de repente van tomando... en resident evil 6 la primera vez que se dan un bicho Leon y Ada Wong fue así como que por fírl no? o sea como que busco esas emociones como alegría, tristeza, emoción, la adrenalina, el miedo no? pero que la exprese el personaje, que me la transmita a mí, que que levené el personaje represento no? me molestó un poco que el personaje va a ser como un cartón o algo pues que padre, por ejemplo en silent hill todos los rollos envolivos que tiene el juego, sobre todo el dos, yo creo que es el más fuerte en emotividad. | | | | | | gamer | | | |
| L | Quisieras decir algo más? | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | En relación para ver un contraste, le menciono Game of Thrones por ejemplo la primer temporada me gusta mucho por las situaciones que mease de los personajes pero a veces siento de que hay una disparidad respecto por ejemplo en otra saga es que no te logras acá como una emotividad del personaje no? por ejemplo en mass effect cuando eliges entre un amigo u otro me dolió mucho más porque me identificaba pero que por ejemplo en Game of Thrones que matan a un personaje nada más porque pasó por una sequía equivocada no? entonces le tocaba morir, ese contraste es el que genera una diferencia como puedo asimilar o como porque me gusta más una experiencia en un videojuego bien realizada que en una serie o una película no donde igual el desarrollo pues es de dos horas, no se compara con un videojuego que puede tener hasta 20 o 30 horas o más por que tu experiencia con el personaje es más tiempo y se suman los espacios en los que no juegas, si juegas un viernes y después juegas hasta la siguiente semana, es una semana que estuviste conociendo a un personaje | Sus intereses | jugar, ver series | Mass effect | | | empatía | | ese contraste es el que genera una diferencia como puedo asimilar o como porque me gusta más una experiencia en un videojuego bien realizada que en una serie o una película no donde igual el desarrollo pues es de dos horas, no se compara con un videojuego que puede tener hasta 20 o 30 horas o más por que tu experiencia con el personaje es más tiempo | | | | | | gamer | | | |
| L | Bueno, a menos que quieras decir algo más creo que eso sí sería todo, déjame parar aquí poquito y lo voy a guardar. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

[illegible]

[illegible]

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|----|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | </ |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|----|

[illegible]

| Título | Medio | Lo comparte en: | Hace referencias a: | Temática | Referencia a la experiencia de juego | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | | | | La importancia de la construcción de la narrativa para llegar a las emociones de los jugadores. Diseño de personajes, de historia y de los ambientes y objetos | ella reflexiona sobre experiencias límite, llenando y viniendo de lo que experimenta en el juego a lo que le sucede en la vida real | |
| | | | | La experiencia de juego está influenciada por el espacio y este espacio es creado a propósito para generar ciertas emociones de acuerdo a la historia que se quiere contar | | |
| | | | | Se describen las locaciones del juego y como su distribución, composición, colores, y la atmósfera en general ayudan a contar la historia en cuanto a las emociones que se quieren despertar en cada momento | en sí mismo el artículo es una extensión de su experiencia de juego | |
| Origami Fiction: Psychological Horror in Interactive Narrative | Texto, artículo de investigación | Revista científica sobre filosofía. Philosophy Study Volume 4, Number 3, March 2014 (Serial Number 3 | Heavy rain | La perspectiva de los personajes y como afecta la narrativa | | |
| | | | | | | |
| Preguntas con referencia a estos productos: | | | | | | |
| 2- Qué aspectos de ti se encuentran en estos artículos? | | | | | | |
| 3- Cómo ha evolucionado tu estilo y tus temas a tratar? | | | | | | |
| 4- hacen referencia a situaciones límite, no necesariamente a videojuegos, para ti que es (son) lo que te atrae de estas manifestaciones culturales. Los temas que tratas tienen relación con la forma en la que los juegos como medio representan situaciones emotivas de las partes más oscuras | | | | | | |
| 5- Cuáles son tus influencias más cercanas al escribir? | | | | | | |
| 6- ¿Cómo seleccionas el tema del que vas a hablar? | | | | | | |
| 7- ¿Cómo se relaciona esto a tu otro proyecto de cursos de arte y videojuegos? | | | | | | |
| 8- de forma personal, cuál es el significado que le das a la mitología y la simbología, ya que tu trabajo está muy enfocado en esto. | | | | | | |
| 9- ¿Por qué el beso? | | | | | | |
| 10- ¿qué buscas construir con tu trabajo? | | | | | | |
| 11- el cuerpo y la sexualidad aparecen constantemente en tu trabajo, pero también el amor, ¿cómo influye esto en tu forma de ver el mundo? | | | | | | |
| ¿Estas reflexiones te han hecho cambiar de alguna forma tu actitud en la vida cotidiana? | | | | | | |
| En tu trabajo haces esta cita ""Why do you want to make up horrible things when there is so much real horror in the world? The answer seems to be that we make up horrors to help us cope with the real ones. With the endless inventiveness of humankind, we grasp the very elements which are so divisive and destructive and try to turn them into tools—to dismantle themselves" (King 2010, 16)." | | | | | | |
| El pensar sobre videojuegos y no solo jugarlos | | | | | | |

[illegible]

| | Razones / intereses | calificativos o identificación | Espacios para compartir/ espacios hasta donde la experiencia de jugar se filtra | Detractores | Interacciones | Comunidad | Objetos |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 1. ¿Cómo empezaste a hacer trabajos o contenidos sobre videojuegos? Cuando el programa de Posgrado en Filosofía de la UNAM sacó su convocatoria para entrar a la Maestría en Filosofía, uno de los requisitos era presentar un proyecto de investigación. Yo quería hacer algo diferente e interesante, así que se me ocurrió analizar las implicaciones éticas de Fallout 3, un videojuego que salió en 2008 y que incorpora dilemas éticos en su narrativa. Las decisiones y posturas que tomes frente a estos dilemas éticos son centrales para el desarrollo de la historia. Ese fue mi primer trabajo académico enfocado en videojuegos. | Hacer un proyecto de maestría diferente e interesante Estudiar las implicaciones éticas del juego fall out | Ella considera que el tema que ha elegido es diferente e interesante, su experiencia con los videojuegos le permite verlos desde diferentes perspectivas, en este caso como un objeto de estudio. | La academia, su maestría | | | | su primer trabajo académico |
| 2. ¿Cuáles son los espacios en donde públicas o presentas tus trabajos? Como me gustaría formar parte del mundo académico, en este momento me enfoco en preparar artículos que puedan ser publicados en revistas académicas internacionales. También he presentado mi trabajo en coloquios y congresos de filosofía en México. | ser parte del mundo académico | | La academia | | | colóquios, congresos de filosofía | |
| 3. ¿Qué otros proyectos han surgido a partir de estas producciones? En este momento trabajo en mi Doctorado en Filosofía, donde investigo cómo aportan los videojuegos a la cultura y cómo cambian nuestra manera de pensar y de concebir nuestro mundo. | | le interesa como los videojuegos aportan a la cultura y como modifican la forma de ver el mundo | | | | | |
| 4. ¿Qué beneficios o resultados has obtenido con tu trabajo? personales,interpersonales, profesionales, económicos, etc. He obtenido beneficios profesionales, como el realizar una estancia en el extranjero con un filósofo experto en el campo de la filosofía y los videojuegos, así como conocer a distintas personas que trabajan con videojuegos que no son del ámbito académico, lo cual me ha permitido intercambiar experiencias y aprender sobre otros aspectos del mundo de los videojuegos que no sean necesariamente académicos. | | | | | realizar una estancia en el extranjero | Interactuar con personas de la academia y con personas que no están en ella y hablar de videojuegos. estas experiencias le han permitido conocer otros aspectos del mundo del los videojuegos que no están relacionados con su campo de trabajo. | |
| 5. ¿Qué clase de vínculos con otras personas has desarrollado a partir de esto? He desarrollado tanto vínculos personales como profesionales, ya que han surgido amistades y oportunidades de trabajo interdisciplinar. | | | | | amistades y vículosde trabajo | | |
| 6. ¿Cuál es tu propósito al crear esto? mi propósito es aportar al conocimiento con nuevas reflexiones sobre los videojuegos y el impacto que tienen en nuestra vida cultural y nuestra manera de concebir y hacer sentido de nuestro mundo. | nuevas reflexiones - su punto de vista / interés Fromar parte de la academia | | | | | | |
| 7. ¿Cuáles son las dificultades a las que te has enfrentado al crear contenido sobre videojuegos? Hasta ahora he sido muy afortunada, pues he encontrado un espacio en la academia (el programa de Posgrado en Filosofía de la UNAM) que me ha permitido dedicarme a esta línea de investigación y aprender más sobre el tema. Hasta ahora no he tenido dificultades con mis reflexiones filosóficas sobre videojuegos. He encontrado espacios donde presentar mis ideas y aprender de otros investigadores que se dedican a esta línea académica. | | | | ninguno | | | |
| 8. ¿De dónde viene la inspiración para crear esto? De mi propia experiencia como videojugadora, y de mi deseo de combinar mi pasión por los videojuegos con mi pasión por la filosofía. | | pasión por los videojuegos y pasión por la filosofía | | | | | |
| 9. ¿A quiénes quieres impactar con tu trabajo, o a quién te estás dirigiendo? Por el momento, me enfoco en escribir para publicar en revistas académicas, por lo cual me dirijo a investigadores como yo. Sin embargo, también me gustaría escribir en espacios de divulgación, para escribir reflexiones más libres y que no tengan el rigor académico que se busca en publicaciones especializadas. | | | | | | Quiere vincularse con investigadores como ella, esto lo hace escribiendo para publicar en revistaas académicas | |
| 10. ¿Qué otros proyectos tienes para el futuro? Por el momento estoy enfocada en mi doctorado, en mi investigación sobre videojuegos, y en escribir artículos para publicación en revistas académicas internacionales. | el doctorado Estar en la academia | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | |
| | ¿Porqué llevar la conversación sobre los juegos al mundo de la academia? ¿Por qué tomar este medio (artículos, tesis) para expresarte? | | | | | <p>Johan Huizinga, el primer investigador quien realizó un estudio serio sobre videojuegos, escribe en su libro Homo Ludens que la cultura está sostenida en el juego. Los videojuegos son un producto cultural importante de nuestro tiempo, y como tal, es importante que quienes nos dedicamos a la academia los analicemos críticamente para que comprendamos qué tipo de cultura están creando quienes juegan videojuegos y cómo influyen este tipo de medios digitales en los seres humanos de hoy.</p> <p>Quienes pertenecen al mundo académico saben bien que el principal medio de expresar y compartir ideas son los artículos, más que las tesis, para dar a conocer tu investigación con otras personas, tanto del campo académico como público en general.</p> | | | | | |
| | Dentro de tu línea temática ¿Cómo seleccionas sobre qué vas a escribir? | | | | | <p>Pues las ideas surgen de leer a otros investigadores y sus ideas sobre el tema, y querer aportar algo nuevo o algo que ellos no contemplaron, o de seguir a las principales publicaciones que se dedican a estudios sobre videojuegos, quienes constantemente sacan convocatorias para que los investigadores del área manden artículos sobre temas específicos. Viendo el tema de la convocatoria e investigando sobre éste, surgen las ideas para los escritos.</p> | | | | | |
| | Coméntame sobre algunas cosas que te llevas de regreso al juego después de hacer reflexión sobre este | | | | | <p>En videojuegos con narrativas complejas, como Fallout New Vegas o Bioshock Infinite, la reflexión se hace a la par que juegas, por todas las situaciones moralmente complejas que atraviesas como jugador. Ciertamente, después de hacer un análisis serio y profundo, te das cuenta cómo el juego te cambia como jugador, cómo puede enriquecer tu visión del mundo, comparar situaciones que has pasado con situaciones que suceden en el juego, y, en pocas palabras, maravillarte con algunos títulos que son una experiencia estéticamente sublime.</p> | | | | | |
| | ¿Qué cosas te dan satisfacción en tu trabajo de reflexión sobre videojuegos? | | | | | <p>Lo más satisfactorio es poder compartir ideas con otras personas quienes comparten mi pasión por la filosofía y los videojuegos, y establecer diálogos enriquecedores que permitan fomentar la reflexión, compartir conocimientos, comparar cosmovisiones y conocer más gente que se dedique a estos temas, para promover diálogos interdisciplinarios que enriquezcan la discusión.</p> | | | | | |

| | Razones / intereses | calificativos o identificación | Espacios para compartir/ espacios hasta donde la experiencia de jugar se filtra | Detractores | Interacciones | Comunidad | Objetos |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---------|
| <p>1. ¿Cómo empezaste a hacer trabajos o contenidos sobre videojuegos?</p> <p>Desde la adolescencia tenía la inquietud de abordar los videojuegos desde una perspectiva ligada a la literatura, pero no fue hasta el 2013 que tras diversas pláticas con mi amiga Mago Noriega, nos dimos cuenta que podíamos hablar de otras estructuras que acompañan al videojuego y no solo aquellas que se contemplan dentro de sus análisis más comunes. Eso nos llevo a hacer un primer blog y mandar una síntesis de ponencia al DevHr de 2013, no esperábamos ser aceptadas pero para nuestra sorpresa así fue, tras esa aventura nos contactaron para participar en una página emergente llamada WASD.com.mx y ahí duramos escribiendo poco más de un año y medio, tras un receso actualmente escribimos para una página llamada CanalesDiversos.com en el canal de Transistor que aborda la cultura digital y los temas de género.</p> | | | Foros como Devhr Blogs o revistas electrónicas WASD.com.mx Canalesdiversos.com | | Dar una ponencia | DevHr Blogs | |
| <p>2. ¿Cuáles son los espacios en donde públicas o presentas tus trabajos?</p> <p>En fechas recientes solo en el blog en el que colaboro actualmente.</p> | | | | | | Blogs | |
| <p>3. ¿Qué otros proyectos han surgido a partir de estas producciones?</p> <p>En los dos últimos meses se ha trabajado un laboratorio de evolución artística de nombre LAEVA en la capital de chihuahua, con el fin de crear espacios de presentación y enseñanza artística, dentro de ese proyecto llevo la logística para impartir clases de arte y tecnología utilizando los videojuegos como medio y herramientas. Fuera de ideas de podcast y una mini serie sobre la escena trans en chihuahua, se han quedado en el tintero distintos proyectos, desde la creación de un videojuego así como diversas colaboraciones en distintos eventos. Un impedimento aparte del económico es la distancia que nos separa del centro del país, lo cual hace del transporte un poco inaccesible cuando tus ingresos fluctúan por dedicarte al terreno independiente.</p> | | | Laboratori de evolución artística LAEVA en Chihuahua Clases de arte utilizando videojuegos como medio y herramienta. Mini serie sobre la escena trans en Chihuahua | La distancia La centralización La economía | | | |
| <p>4. ¿Qué beneficios o resultados has obtenido con tu trabajo? Personales, interpersonales, profesionales, económicos, etc.</p> <p>Los resultados más tangibles han sido a nivel profesional, debido a las personas que se conoce, a la posibilidad de colaborar en distintos proyectos y conocer a otros individuos que pueden y puedo ayudar a desarrollar otros proyectos. En lo económico y personal ha sido muy pesado, ya que casi el 100% de trabajo que realizo lo hago con vistas a futuro recibir una recompensa económica, por esa razón actualmente se han visto deterioradas varias partes de mi vida personal pero sigo en pie, ya que el trabajo da con el tiempo frutos.</p> | conocer a otras personas para hacer nuevos proyectos | | | problemas económicos | Colaborar en proyectos con diferentes personas | | |
| <p>5. ¿Qué clase de vínculos con otras personas has desarrollado a partir de esto?</p> <p>El vínculo más significativo a sido la amistad, desde Mago Noriega que es ya mi familia y hermana, hasta personas como Pleg, Pauline, Zeraky, Euridice y Derek, que siempre están ahí dándome ánimos y compartiendo conmigo tanto lo fácil como lo difícil de este medio.</p> | sus amigos | Considera muy importantes a las personas que están a su lado | | | lazos fuertes de amistad vinculados a su gusto y trabajo en los videojuegos | amigos, considerados familia | |
| <p>6. ¿Cuál es tu propósito al crear esto?</p> <p>Mi objetivo es hacer de los videojuegos una herramienta de estudio y de aprendizaje personal, por esa razón me enfoco a los estudios de género, ya que los considero la clave o llave para la afirmación personal, por esa razón busco en este medio alternativas para desarrollar conceptos que puedan transmitir de una manera agradable esa información, hacen falta muchas cosas, pero en ese campo guío mi trabajo.</p> | aprendizaje y afirmación personal sobre su experiencia de género | los videojuegos le sirven como medio para explorar el género | | | | | |
| <p>7. ¿Cuáles son las dificultades a las que te has enfrentado al crear contenido sobre videojuegos?</p> <p>El principal problema es la poca idea que tienen algunos directores sobre el cómo hablar y a quien, esto debido a que la mayoría de los encargados de los sitios hablan y te invitan al inicio con la idea de ser subversivos y revolucionarios, pero temen a la crítica, al señalamiento. Eso crea dificultad al momento de escribir, ya que puedes tener una buena idea pero si alguien dentro de tu grupo se escama porque en tu texto haces crítica a lo sagrado del videojuego o mencionas frases en artículos que dimensionan a una sexualidad para nada normativa, terminan omitiendo tu trabajo, ya que su visión es mas complaciente con el público que visita el sitio pero no con aquel que verdaderamente lo consume. Cuando la razón y el porqué te leen se contraponen, se pierde el objetivo principal de hacer cambios y se termina siendo uno más de los miles de blogs que se abren diariamente.</p> | hablar sobre género | los directores de blogs le temen a la crítica, al señalamiento son complacientes, no quieren problemas | | la censura en los blogs por tocar temas de sexualidad no normativa | | | |
| <p>8. ¿De dónde viene la inspiración para crear esto?</p> <p>Proviene de la curiosidad, tengo un especial interés en cosas que pocas veces veo tratan dentro de un artículo con enfoque videojuegüil, por esa razón parto de la simbología, el género y la mitología para hablar sobre los temas que componen a un videojuego.</p> | Hablar desde diferentes perspectivas la simbología, el género y la mitología | | ella, lleva su experiencia de juego a espacios de análisis que considera poco explorados y que le interesan | | | | |
| <p>9. ¿A quiénes quieres impactar con tu trabajo, o a quién te estás dirigiendo?</p> <p>Mi objetivo es impactar la atención tanto de personas especializadas en distintas ramas humanistas, artísticas y científicas, como de aquellos consumidores de experiencias complejas o simples.</p> | Llegar a los consumidoresde juegos ("experiencias complejas o simples") Y a los que piensan sobre videojuegos en diferentes ramas. | | | | | | |
| <p>10. ¿Qué otros proyectos tienes para el futuro</p> <p>El más importante es utilizar el espacio que tengo en estos momentos para realizar talleres artísticos y humanísticos para niños, jóvenes y adultos, pero trato desde el videojuego. Lograr un patrocinio para un programa en una estación de radio y realizar un programa que aborde el análisis de un videojuego una manera más personal y dirigida a todo público, así como la creación de contenidos escritos mas especializados y buscar la traducción de distintos libros para crear una editorial y una biblioteca lo bastante amplia para ayudar en el desarrollo de esta creciente industria en México, sobre todo en el norte del país.</p> | Impartir talleres artísticos desde el videojuego Tener un programa de radio Crear y recopilar contenidos escritos sobre el tema para formar una biblioteca en el norte del país | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| | Título | Medio | Lo comparte en: | Hace referencias a: | Temática | Referencia a la experiencia de juego |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | QUÉ SENTIMOS AL JUGAR | | http://www.canalesdiversos.com/web/tran-sistor/que-sentimos-al-jugar/ | Personajes de caricatura de cultura pop (imágenes), Viejos programas de televisión | La experiencia del entretenimiento está llena de refritos amigos que nos permiten relajarnos después de largas jornadas de trabajo, pero que no nos llevan a profundizar. Estamos inmersos en un sistema que nos guía a pensar lo que el sistema quiere Necesitamos experiencias más intensas, más rápido | No hace una referencia clara ya que está hablando de medios en general, aún que parece que más bien está pensando en medios masivos como la televisión. |
| | LAS RAZONES DEL BUDAYÉN: CIERRES DE CICLO | Blog, web, texto, imágenes | http://www.canalesdiversos.com/web/tran-sistor/las-razones-del-budayen-cierres-de-ciclo/ | web comics, libros de cyber punk | La sexualidad, los prejuicios y la apertura cultural a la diversidad | no hay una referencia a la experiencia de juego, pero si a otros medios como el cómic y los libros de CF |
| | DE MIRINA A DIANA – EL MITO AMAZÓNICO | Blog, web, texto, imágenes | http://www.canalesdiversos.com/web/tran-sistor/de-mirina-a-diana-el-mito-amazonico/ | cómics, la iliada, mitología | amazonas, la simbología de lo masculino y lo femenino | hace referencia a la mitología y las amazonas y termina hablando de la mujer maravilla |
| | EL BESO DEL EXILIO: EL DILEMA DE LOS ESTEREOTIPOS | Blog, web, texto, imágenes | http://www.canalesdiversos.com/web/tran-sistor/el-beso-del-exilio-el-dilema-de-los-estereotipos/ | superheroes, películas, programas de tv | El cuerpo perfecto y las versiones de fantasía y realidad | no hay referencias, pero si muchas a la cultura pop. |
| | Especial Patriotas e ídolos: Spartans | Blog, web, texto, imágenes | http://wasd.com.mx/especiales/especial-patriotas-e-idolos-spartans/ | Halo, videojuegos, religión | El nacionalismo y patriotismo, los guerreros y su humanización, religión, fe y guerra, Héroes e ídolos | Hace referencia al juego de HALO, en donde una batalla entre razas se desarrolla. Peach ve el juego desde el punto de vista de las razones patrióticas y de fe religiosa de los personajes que se enfrentan |
| | Del beso al género y ¿la pansexualidad en los videojuegos? | Blog, web, texto, imágenes | http://wasd.com.mx/especiales/del-beso-al-genero-y-la-pansexualidad-en-los-videojuegos/ | The Elder Scroll, Oculus, videojuegos, cine, anime | Identidad sexual | La posibilidad de experimentar a través del juego un cuerpo y una identidad sexual diferente a la propia. el amor con identidades virtuales Pansexualidad |
| | Preguntas con referencia a estos productos: 1- Cómo nace la idea de escribir sobre videojuegos en revistas virtuales? porqué este medio? 2- Qué aspectos de ti se encuentran en estos artículos? 3- Cómo ha evolucionado tu estilo y tus temas a tratar? 4- Los temas que tratas hacen referencia a la cultura pop, no necesariamente a videojuegos, para ti que es (son) lo que te atrae de estas manifestaciones culturales? 5- Cuáles son tus influencias más cercanas al escribir? 6- Cómo seleccionas el tema del que vas a hablar? 7- Cómo se relaciona esto a tu otro proyecto de cursos de arte y videojuegos? 8- de forma personal, cuál es el significado que le das a la mitología y la simbología, ya que tu trabajo está muy enfocado en esto. 9- Porqué el beso? 10- qué buscas construir con tu trabajo? 11- el cuerpo y la sexualidad aparecen constantemente en tu trabajo, pero también el amor, ¿cómo influye esto en tu forma de ver el mundo? | | | | | |
| | | | | | | |

